

REVISTA + JUEGO
3,99€
Computer Hoy Juegos
Práctica • Completa • Actual
Nº 65 AGOSTO / 2006
LA REVISTA DE JUEGOS PARA PC MÁS VENDIDA EN EUROPA
AHÓRRATE 5 EUROS
En las últimas novedades para PC en Pág. 93
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
PRIMER CONTACTO
¡¡LO MÁS NUEVO!!
• Piratas del Caribe
La Leyenda de Jack Sparrow
• War Front
• Civilization IV Warlords
TEST
Half-Life 2
Episode One
El regreso de la mejor acción
La diversión de ser un héroe
Rise & Fall
La Caída de los Imperios
Estrategia de tanques tomar
Rush for Berlin
Y también probamos...
Micromachines V4, CivCity Roma, Paradise, Sin Episodes Emergence, City Life, World of Warcraft, Codename Panzers...
PRÁCTICO
¿Funciona en mi PC?
Las claves para verificar si los nuevos juegos van bien en tu ordenador
¡Todos los juegos probados en 24 PC diferentes!
GUÍA DE COMPRAS
100 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡¡EXCLUSIVA!!
Así será uno de los juegos más esperados
Just Cause
¡¡La acción se rinde a sus pies!!
HARDWARE
Así es el mejor PC para jugar
¡Es la hora de cambiar!
PRÁCTICO
Opciones gráficas avanzadas
Disfruta del espectáculo
COMPARATIVA
JUEGOS DE ROL
• OBLIVION
• TITAN QUEST
• DUNGEON SIEGE II
• SACRED
¿CUÁL ES EL MEJOR?
GUÍAS Y TRUCOS
Los mejores consejos para:
• Rise & Fall
La Caída de los Imperios
• Prey
y además...
• Trucos Secretos
8 424094 002429 00065
HOBBY PRESS


Computer
Hoy
Juegos

EDITORIAL

Pon una causa justa en tu vida



Jose Luis Sanz
Redactor Jefe

El fenómeno se repite: un título tiene un éxito mundial, léase la saga «GTA», y otros se lanzan a clonar sus ideas. Es el caso de «Just Cause», un juego que nos ha dejado con la boca abierta porque muy pocas veces habíamos visto tal catálogo de virtudes: escenarios casi infinitos, misiones, coches, barcos, aviones y diversión, muchísima diversión. ¿Mejor que un «GTA»? Vosotros decidís pero, por el momento, le hemos convertido en protagonista de una portada más que merecida.

También, como es norma en COMPUTER HOY JUEGOS, hemos realizado los análisis más completos a las últimas novedades, con 48 pruebas de rendimiento en 24 PC. «Rise & Fall», «Half-Life 2 Episode One», «Rush for Berlin», «CivCity Roma», «MicroMachines V4», «Paradise» y otros tantos.

En Hardware te contamos cómo debe ser el PC ideal para jugar, todo lo que debe tener, para que vayas haciéndote una idea de lo que nos espera en el futuro. Te descubrimos los secretos de los expertos y continuamos con la guía paso a paso de «Prey», esa maravilla de acción 3D que se juega, también, en tres dimensiones. Continuamos la serie de artículos basados en «Los Sims 2 Abren Negocios» y os traemos las noticias más calentitas, para que disfrutéis en la playa, o la montaña, estas vacaciones. Como juego completo de regalo, «Ghost Master», la original simulación de fantasma que nos invita a asustar a los habitantes de una pequeña casa hasta conseguir echarlos a todos. ¿A que te gusta el verano?

chj.jlsanz@axelspringer.es

ASÍ ES COMPUTER HOY JUEGOS

Actual. Las últimas noticias y las versiones más recientes de los juegos más importantes los podréis ver en COMPUTER HOY JUEGOS, gracias a secciones como Primer Contacto donde analizamos los bombazos recién salidos del horno de los programadores.

Comprensible. En COMPUTER HOY JUEGOS no encontraréis tecnicismos informáticos, ni valoraciones eruditas que poco tienen que ver con la diversión y el entretenimiento. Y si incorporamos una, la mandamos directamente al Diccionario. ¡Para que no haya dudas!

Práctica. Explicar las cosas paso a paso, demostrando que funcionan con ejemplos gráficos claros y precisos es nuestra principal intención a la hora de abordar la información contenida en las secciones de Primer Contacto, Test, Comparativa, Trucos, Hardware, Práctico y Expertos.

Rigurosa. Ninguna revista de PC prueba cada juego en 24 ordenadores distintos. COMPUTER HOY JUEGOS sí lo hace, sintetizando los resultados en la sección ¡Funciona en tu PC? Mayor rigor... imposible.

COLECCIÓN: LOS MEJORES JUEGOS PARA PC

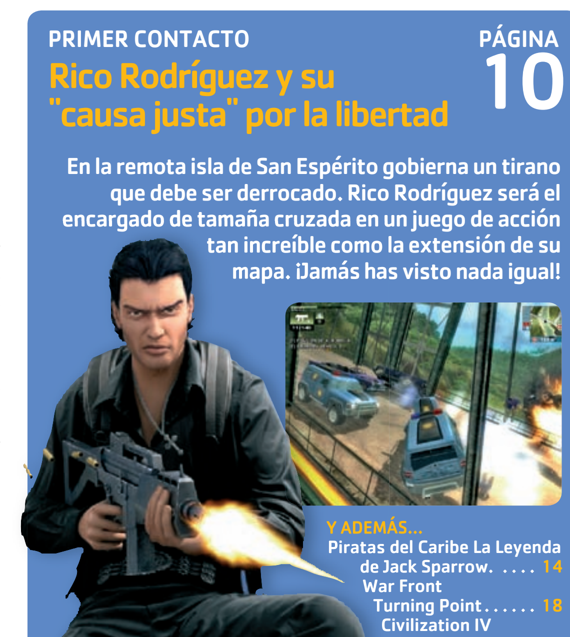
ESTE MES
GHOST MASTER
¡¡Pasátelo en grande asustando a los habitantes de este genial juego!!



PRIMER CONTACTO — PÁGINA 10

Rico Rodríguez y su "causa justa" por la libertad

En la remota isla de San Espérito gobierna un tirano que debe ser derrocado. Rico Rodríguez será el encargado de tamaña cruzada en un juego de acción tan increíble como la extensión de su mapa. ¡Jamás has visto nada igual!



TEST — PÁGINA 26

El mundo en tus manos con «Rise & Fall»

Adéntrate en un título que mezcla como ninguno estrategia y acción. ¡¡Sí, sí, has oído bien!! Lo mejor de ambos géneros en un sólo juego.



HARDWARE — PÁGINA 72

El mejor PC para jugar

Ante la inminente llegada de Windows Vista nuestros PC empiezan a sudar. Si quieres saber qué debe tener el mejor PC para jugar, no puedes perderte este increíble artículo.



COMPARATIVA — PÁGINA 56

¿Cuál es el mejor juego de rol del momento?

Es un género en pleno auge, con títulos que quitan el hipo y que prometen muchas horas de juego. ¿Quieres saber cuál es el mejor? Estos son los aspirantes: «Titan Quest», «Oblivion», «Sacred» y «Dungeon Siege II»? ¿Cuál será el mejor?



EN ESTE NÚMERO...

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Vive la pasión del fútbol desde la pantalla de tu PC

Konami ya tiene preparada la nueva versión del juego de fútbol más real del mundo

Juego Deportivo para PC, PS2, PSP, NDS y X360 | Puntual a su cita anual, la saga «Pro Evolution Soccer» alcanza su sexta entrega en un año en el que todavía andamos hipnotizados por el Mundial de Alemania.

Para esta ocasión, Konami ha realizado un nuevo esfuerzo mejorando todavía más el apartado de los movimientos de los jugadores y depurando toda la física del balón. Ahora podremos controlar la pelota mientras nos deslizamos por el césped, driblar y regatear con mayor efectividad, o fintar en el uno contra uno buscando la sorpresa.

Los remates, boleas y disparos a puerta han sufrido ligeros cambios con objeto de conseguir un mayor grado de improvisación. Así, será posible sorprender al portero con disparos elevados o colocados sin necesidad de buscar la posición adecuada. Todo un logro.

Por si fuera poco, la inteligencia artificial se ha acentuado para ofrecer una experiencia más real a lo largo del partido. Por eso ahora, los jugadores sin balón se mueven buscando el hueco y las espaldas del contrario para atacar en superioridad. En su afán por el realismo se han personalizado las animaciones de los jugadores cuando rematan de cabeza y los árbitros han sufrido un "reequilibrado" en la toma de decisiones, adaptando las viejas normas de ley de la ventaja o fuera de juego. Por último, Konami ha conseguido nuevas licencias de ligas oficiales de clubes y a España, Holanda e Italia, se han añadido Argentina y Suiza. En otoño, por fin, podremos hincarle el diente. ¿Nerviosos?

13 Pág. 96

Lanzamiento: Otoño de 2006
Más inf.: Konami, Tel. 91 515 50 60

«Pro Evolution Soccer 6» se mantiene fiel a la máxima de ofrecer la experiencia de fútbol más real.



La saga «Pro Evolution Soccer» siempre ha buscado el realismo a través de sus opciones para crear fútbol. Sin olvidarse de los uniformes, cracks, equipos y estadios.








Cada movimiento está concebido para transmitir realismo. Echar un partido con este juego será lo más parecido a disputar un encuentro de la más alta competición.

COMPETICIONES PARA SELECCIONES Y CLUBES



Podremos jugar campeonatos de selecciones con los países más punteros.





O alcanzar la gloria con los clubes oficiales de España, Holanda, Italia, etc.

Lanzamientos PC

AGOSTO

- **Antikiller** Acción • Nobilis • 19,95€
- **Chain of Command** Acción • Nobilis • 19,95€
- **Garfield 2** Aventura • Proein • N/D
- **Jaws Unleashed** Acción • THQ • 29,95€
- **Keepsake** Aventura • Nobilis • N/D
- **Mafia Racing** Velocidad • Nobilis • 19,95€
- **Paraworld** Estrategia • Virgin Play • 29,95€
- **Premiere Manager 2006-2007** Manager • Virgin Play • 19,95€
- **Red Skies Over Europe** Simulador • Nobilis • 19,95€

Datos proporcionados por las compañías distribuidoras. COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar el cumplimiento exacto de las fechas previstas.



EL MATADOR

¡De vuelta al ruedo!

Juego de Acción para PC | Aunque en principio parezca inspirarse en el sistema de juego de los «GTA», lo cierto es que «El Matador» acaba haciéndole más guiños a títulos cercanos a la acción táctica como «Splinter Cell». Nuestro papelón será el de un agente de la DEA destinado al continente sudamericano que tiene como misión infiltrarse en el crimen organizado y la mafía del narcotráfico. Por fortuna, nos han dado un buen cursillo en las técnicas de espionaje más avanzadas. El guión está repleto de giros inesperados, situaciones extremas y una ambientación espectacular. ¡Ah! Y un poquitín de violencia, como podéis observar en la pantalla. ¡Cosas de tratar con la mafia! 14 Pág. 96

Lanzamiento: Septiembre de 2006
Más inf.: THQ, Tel. 91 799 19 90



El juego muestra escenas de violencia, por lo que «El Matador» será para mayores de 18 años.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

¡Héroes al poder!

Juego de Rol para PC | Si eres fan de la Marvel, con «Ultimate Alliance» se verán colmadas todas tus expectativas de encarnar a sus superhéroes más emblemáticos. Sí, Activision ha incluido nada menos que 140 en este juego de rol con fuerte carga de acción, aunque al principio sólo habrá 20 disponibles para formar nuestro equipo de defensores de la justicia. Como en todo título de estas características, combatir nos da la experiencia para ir subiendo de nivel y así mejorar las singulares habilidades de nuestros superhéroes. Sus creadores prometen enfrentamientos con enemigos legendarios, con los que rememoraremos momentos antológicos de la historia de los cómics de la Marvel. 15 Pág. 96

Lanzamiento: Noviembre de 2006
Más inf.: Activision, Tel. 91 490 15 80





Nuestro grupo estará formado por los superhéroes más famosos del catálogo de la Marvel. Elige los tuyos.

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

¡Como una moto!

Juego de Velocidad para PC y PS2 | Los creadores de «Evolution GT» se pasan a la velocidad sobre dos ruedas. En «Super-Bikes Riding Challenge» controlaremos algunas de las mejores y más potentes motos del mundo, y no sólo sobre el asfalto porque el trabajo en el "paddock" también será exigente. Tendremos que ocuparnos de cosas como la elección de la suspensión que llevaremos en las carreras, por ejemplo. Tres datos más: la elevada inteligencia de nuestros oponentes, los bellos paisajes que atravesaremos y las casi infinitas opciones de configuración de nuestra moto y equipamiento le convierten en el juego de motos más completo y realista para PC. 16 Pág. 96

Lanzamiento: Septiembre de 2006
Más inf.: Virgin Play, Tel. 91 789 35 50



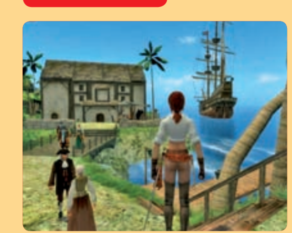
Las carreras se desarrollarán tanto en circuitos cerrados como en complicados parajes urbanos.

¿QUÉ... es «Supreme Commander»?



El nombre de un espectacular juego de estrategia que THQ lanzará en 2007, en el que tres facciones, Cybran, Aeon y la Federación, lucharán por el control de la galaxia. Cuentan sus creadores que el número de unidades y material de guerra a utilizar nos dará unas posibilidades de juego casi infinitas. Habrá que ver a qué se refieren. 17 Pág. 96

¿CUÁNDO... sale «Age of Pirates»?



Aunque ya por marzo nos hacíamos eco de este juego, anunciando además que lo traería a España Virgin Play (según el fabricante) y que aparecería durante el verano, lo cierto es que su lanzamiento se ha fijado definitivamente para el mes de septiembre y que el distribuidor, ahora sí confirmado, es Atari Games. 18 Pág. 96

¿CÓMO... es «Garfield 2»?



Pues clavadito al de la primera parte... gordo, peludo, irreverente y capaz de vender a su madre por un plato de lasaña. El juego está basado en su segunda película y será una mezcla de acción y aventura, en la que tendrá que volar, competir en carreras o resolver puzzles, entre otras cosas. Saldrá este mes de agosto. 19 Pág. 96

LA IMAGEN



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

No es cuestión de lo que eres, sino de dónde vienes

Juego de Rol Online para PC | De la avalancha de rol online masivo que se vislumbra en el horizonte, «Warhammer Online» concentra casi todas las miradas. El clásico juego de tablero y rol pondrá en marcha los servidores en algún momento de 2007, aunque mientras tanto continua el goteo de información y nuevas pantallas. Será el primer juego RvR (Reino contra Reino) en el que las dos facciones participantes, los ejércitos de la Orden y de la Destrucción, estarán en constante conflicto. Las cinco razas existentes, enanos, altos elfos, humanos (buenos y malos), orcos y elfos oscuros, han de completar misiones en beneficio de su facción y luchar sin tregua contra las demás. 20 Pág. 96

Lanzamiento: 2007 **Más información:** Actualmente sin distribuidor

NOVEDADES



Que «Just Cause» sea tan divertido. Aunque se parezca a los «GTA».



in

«Just Cause», aunque sea un clon de los «GTA», está tan bien hecho que incluso ese pequeño detalle lo pasaremos por alto. ¡¡Qué pinta tiene!!

Si Cesc Fabregas va a ser la imagen de «PES6», hay que recordar que otra joven promesa será la imagen de «FIFA 07» en España: el valencianista David Villa.



La primera gran actualización de «Auto Assault» incluye por fin un buen número de mejoras que los usuarios habían estado pidiendo, sobre todo de la interfaz de juego.

La información que llega acerca de «Test Drive Unlimited», el primer juego de velocidad online masivo que lanzará Atari, nos tiene asombrados. Será uno de los bombazos del presente 2006.

out

Con los calores del verano, la potencia de los procesadores y las tarjetas gráficas no hay manera de refrigerar el ordenador. ¡Parece un radiador!

Vale que es el género que más éxito tiene entre los usuarios de PC, pero es que cada mes aparece una docena de juegos de estrategia. ¿Acabarán por cansarnos?



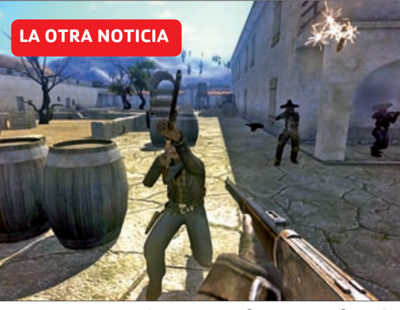
El número de usuarios suscritos a «Auto Assault» no ha sido el esperado, por lo que NCSoft ha unido los tres servidores, Desolation, Ödland y Cataclysme en uno sólo: Nexus.

El lanzamiento de las primeras tarjetas de simulación física nos tiene preocupados. ¿Se iniciara con ellas una carrera sin freno como con las tarjetas gráficas? Por nuestro bolsillo, ¡esperemos que no sea así!

Las nuevas tarjetas de simulación física están OUT para nuestro bolsillo.



LA OTRA NOTICIA



Los tiroteos serán tan reales como los de aquellos Western que echaban por la tele.



Sin embargo, tendremos que relacionarnos con otros personajes para alcanzar ciertos objetivos.

CALL OF JUAREZ

¿Así era la vida en el lejano Oeste?

Una de las apuestas más fuertes de Take Two para después del verano se llama «Call of Juarez», un espectacular juego de acción y aventuras que nos hará sentir como si estuviésemos en el mismísimo Oeste americano, y que sigue la senda abierta por el divertido «Gun», que pudimos disfrutar en nuestros PC hace unos meses.

Bajo un sol de justicia, tendremos que elegir entre controlar a Billy o a Ray, dos personajes antagonistas cuyos lazos son mucho mas estrechos de lo que en un principio podríamos imaginar. Billy es un pistolero rebelde y camorrista, acusado de asesinato, mientras Ray es un viejo vaquero convertido a reverendo y empeñado en limpiar el mundo de gentuza como Billy. La elección del personaje, por tanto, influirá mucho en el desarrollo de la aventura: como pistolero, huiremos de Ray; como reverendo, tendremos que buscar a Billy para acabar con él y limpiar de pecado las lejanas tierras del Oeste americano.

«Call of Juarez» será un juego de acción, sí, pero no faltarán situaciones propias de las aventuras como buscar y utilizar objetos, conversar con el resto de personajes o desplazarnos continuamente por el inmenso mapa para buscar aquello que nos han encargado localizar.

No faltarán, sin embargo, los duelos al sol, las peleas en el "saloon", el asalto a trenes y bancos, los indomables indios, las chicas de vida alegre o las persecuciones a caballo.

«Call of Juarez» será el salvaje Oeste en estado puro. Posiblemente, la recreación más fiel que se haya hecho jamás de aquella época. Y lo mejor de todo es que no habrá que esperar demasiado, dado que saldrá en septiembre y costará 29,95€.

Pág. 96

GUILD WARS NIGHTFALL

Dos nuevas profesiones en fase beta

NCSoft ha anunciado, a través de su distribuidora en España, Friendware, el tercer capítulo de la saga «Guild Wars», que aparecerá bajo el subtítulo «Nightfall», y que ya se encuentra en fase beta. De hecho, el fin de semana de 28 a 31 de julio, los jugadores de «Prophecies» y «Factions» tuvieron la oportunidad de jugar en la beta de una de las nuevas zonas PvP (jugador contra jugador) y probar el aspecto y habilidades de las dos nuevas profesiones que incluirá «Nightfall»: Paragón y Derviche. El mes que viene os contaremos muchas más cosas.



Así lucen Paragones y Derviches, las nuevas profesiones de «Nightfall».

LA CIFRA

12.000.000 de usuarios con los que jugar

Es la cantidad de usuarios de Xbox 360 que habrá a finales de año y que, en potencia, podrán conectarse al servicio Live Anywhere de Windows Vista, donde podrán jugar partidas multijugador con los usuarios de PC. El primer título que permitirá este tipo de partidas será «Shadowrun», que saldrá en 2007.





GANADOR

Campus Party

Del 24 al 30 de julio se celebró una nueva edición de la Campus Party, que un año más reunió a miles de apasionados por la informática y de los juegos de PC. En esta edición, además, se entregaron los premios Desarrollador_ES, que reconocen el trabajo de los programadores que desarrollan juegos en nuestro país. Ojalá sirva para que la industria siga creciendo.





PERDEDOR

ATI Catalyst

Una vez más, ATI ha vuelto a hacerlo. La última versión de sus controladores Catalyst ha dejado sin soporte a aquellos usuarios cuyas tarjetas son anteriores a la serie Radeon 9500. Nada nuevo, toda vez que en su día ya dejó sin controladores a los usuarios de Windows 95, 98 y Me. Lo cierto es que podían aprender de nVidia, que no acostumbra a hacer este tipo de jugarretas.




Computer
Hoy
Juegos

EN EL PUNTO DE MIRA



Buena calidad de imagen, 8 ms. y un diseño correcto.

1 BENQ FP72E

La compañía taiwanesa BenQ sigue ampliando su gama de monitores **TFT** Pág.96 de gran calidad, buen diseño y precio reducido. El turno es ahora para esta pantalla plana de 17" reales y 1280x1024 **píxeles** Pág.96 de resolución. Su precio es de 219€, IVA incluido, y entre los aspectos más destacados está su bajo tiempo de respuesta, sólo 8 ms., y la integración de altavoces estéreo. 33 Pág. 96



La primera placa base de Biostar con socket AM2 y PCI-Express.

2 BIOSTAR TFORCE 500

Cada vez son más las compañías que integran el **socket** Pág.96 AM2 en sus placas base, que permite conectar una amplia gama de procesadores AMD Athlon (64, 64 FX y 64 X2) y Sempron. Por 108,86€, con IVA, tendremos una placa con cuatro slots PCI, tres PCI-Express (uno x16 y dos x1) y soporte para memoria de doble canal a 667 y 800 **MHz** Pág.96. ¡Échate a temblar! 34 Pág. 96



Olvídate del ruido ambiente con estos auriculares.

3 CREATIVE ZEN AURVANA

Si estás harto de escuhar más el sonido del autobús que el de la música, o las voces de los vecinos más que los efectos de sonido de los juegos, entonces este último producto de Creative es para ti. Los auriculares Zen Aurvana son capaces de eliminar hasta el 90% del ruido ambiental y sólo pesa 13 gramos. Su precio, eso sí, es algo elevado para el tamaño: 121€, IVA incluido. 32 Pág. 96



Pásate a las llamadas de vídeo con QuickCam Chat.

4 LOGITECH QUICKCAM CHAT

Iniciarse en la videoconferencia con un software de mensajería (Messenger, Yahoo, Skype, etc.) no tiene por qué ser caro. De hecho, Logitech fabrica esta pequeña cámara, con 352x288 píxeles de resolución y conexión **USB 2.0** Pág.96 por tan sólo 29,99€, IVA incluido. Además añade el aclamado software de Logitech con el que es posible crear efectos en tiempo real. 35 Pág. 96



El nuevo Sansa e200 reproduce música y, también, vídeo.

5 SANDISK SANSA E200

Son pequeños, con un diseño precioso y una pantalla en color de gran calidad. Hablamos de los nuevos reproductores MP3 de Sandisk, que además son los únicos que incorporan ranura para tarjetas MiniSD, con las que es posible ampliar la capacidad inicial, que va de los 2 **GB** Pág.96 a los 6. También incluyen radio FM y su precio oscila entre los 169,99€ y los 269,99€. 36 Pág. 96

¿SABÍAS QUÉ...?



... HAY TARJETAS HÍBRIDAS AGP Y PCI-EXPRESS?

Efectivamente, si eres de esos indecisos que no saben si dar el salto de **AGP** Pág.96 a PCI-Express en un futuro inmediato, está claro que HIS ha pensado en ti. No se entiende de otro modo que su última tarjeta gráfica, la X1600 Pro Dual DVI Dual Interface de 256 MB, cuente con ambas conexiones, una a cada lado, lo que también ha obligado a duplicar el número de salidas **DVI** Pág.96. Curioso, ¿verdad?

ASUS PHYSX P1

Cuestión de física

La carrera sin descanso en la que se ha convertido el mundo de los juegos cuenta desde ya con un nuevo participante. Al procesador, tarjetas gráficas y de sonido, se les une ahora lo que podríamos llamar hardware para el cálculo de la física. ¿En qué consiste esto? Pues básicamente en un procesador que se encarga de realizar todos aquellos cálculos que tienen que ver con la física de todos los elementos de un juego, como personajes, fluidos, construcciones y demás objetos. No sólo liberará a la **CPU** Pág.96 y a la tarjeta gráfica de todo este trabajo, con la consiguiente ganancia de velocidad, sino que al ser un chip dedicado exclusivamente a tal propósito, la simulación de colisiones, explosiones, fluídos o cualquier otro efecto físico que se nos ocurra será tan real como la vida misma. La tarjeta cuenta con 128 **MB** Pág.96 de memoria y, entre otros cálculos, es capaz de ejecutar 20.000 millones de instrucciones y de simular más de 500 millones de colisiones esféricas por segundo. Cuesta, eso sí, 281€ con IVA incluido. ¿Te lo vas a comprar? 30 Pág. 96



El procesador Ageia, integrado en la tarjeta, se encarga de realizar los cálculos.

Lanzamiento: Ya disponible
Más información: ASUS, Tel. 902 889 688

HIS X1300 512MB HYPERMEMORY PCI-EXPRESS x1

Puerto chico, tarjeta grande

Si el mes pasado nos hacíamos eco de que PNY lanzaba una tarjeta gráfica con puerto **PCI** Pág.96, este mes nos sorprende la noticia de HIS Technologies, que prescinde de la versión más avanzada del puerto **PCI-Express** Pág.96 (x16, la más veloz de todas), en su nueva tarjeta gráfica con **GPU** Pág.96 Radeon X1300. La principal ventaja que supone utilizar este puerto es tan sencilla como interesante: el coste de producción de la tarjeta es mucho menor, por lo que el precio final también es bastante más bajo que el de la versión PCI-Express x16. Este modelo, en concreto, cuenta con 512 MB de memoria y cuesta tan sólo 119€, IVA incluido. 31 Pág. 96

La nueva tarjeta de HIS saca provecho por fin de los infrautilizados puertos PCI-Express x1.

Lanzamiento: Ya disponible
Más información: HIS, Tel. www.hisdigital.com

CREATIVE ZEN-V PLUS

Dale color a tu música



Tan pequeño como siempre pero ahora con capacidad para reproducir música, vídeo y fotos.

En su empeño por hacerse con una porción cada vez más grande del pastel de los reproductores **MP3** Pág.96, Creative Labs ha presentado los nuevos modelos de la gama Zen, cuya principal atractivo reside en lo reducido de su tamaño y en la pantalla **LCD** Pág.96 de 1,5 pulgadas y miles de colores. A través de ella podremos ver películas, echar un vistazo a las fotos de nuestras vacaciones de verano o visualizar la información y las carátulas de la música que estemos escuchando, entre otras muchas cosas. Soporta la mayoría de estándares de música, imagen y vídeo, y además incluye sintonizador de radio FM. Los hay en versiones de 2, 4 y 6 GB, con precios que oscilan entrelos 129€ a los 229€. 32 Pág. 96

Lanzamiento: Agosto de 2006
Más información: Creative Labs, +353 1 4380020


Computer
Hoy
Juegos

¡¡POR FIN LO HEMOS PROBADO!! YA ESTÁ AQUÍ EL JUEGO DE ACCIÓN QUE QUIERE DESTRONAR A «GTA»

JUST CAUSE



ACCIÓN · Más de mil kilómetros cuadrados de paisaje tropical, decenas de misiones y un sólo objetivo: derrocar al tirano Mendoza.

Por costumbre, en COMPUTER HOY JUEGOS nunca penalizamos a un juego dependiendo de si es más o menos original y sólo nos fijamos en su diversón, que es, al final, lo que nos interesa cuando nos ponemos a jugar. Como es lógico, comprendemos que existan muchos usuarios a los que eso de "clonar" ideas ajenas llegue a molestarles.

A «Just Cause» podríamos acusarle de copiar algunas ideas y, además, de tratar de beneficiarse de una corriente que invade al mundo de los videojuegos y que intenta emular los éxitos de los «GTA» de Rockstar.

Sin embargo, no hay más que echar un vistazo a las cifras que «Just Cause» maneja para darse cuenta de que estamos ante un título diferente, que va a rebelarse contra esas acusaciones mejorando a los «GTA» en los que inspira sus ideas.

Nuestro papel en la aventura será el de Rico Rodríguez, un agente secreto de misión en el

La policía no se anda con contemplaciones durante las persecuciónes. ¡Escapar de una situación así se nos antoja casi milagroso!



EL ESCENARIO MÁS GRANDE

Acción a raudales y cientos de misiones necesitan de un escenario gigantesco. San Espérito es la respuesta, con más de mil kilómetros cuadrados y un héroe dispuesto a derrocar el régimen dictatorial de Salvador Mendoza.

Las islas están repletas de vehículos como camiones, coches y motos, aunque unos se defienden mejor que otros campo a través.

Las embarcaciones son útiles en mar abierto y en la infinidad de lagos, ríos y embalses que encontraremos en las islas.

La forma más rápida de desplazarse es el avión y, después, tirarse en paracaídas sobre la zona elegida. ¡Comodidad ante todo!

LO MÁS NUEVO







Rico es capaz de realizar acrobacias sobre cualquier vehículo... e incluso en los aviones. ¡Menudo vacilón!



Prácticar la caída libre es un placer. Eso sí, asegúrate de abrir el paracaídas antes de estamparte contra el suelo.

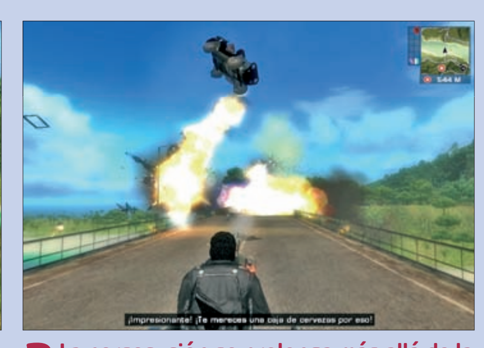
ASÍ SE JUEGA: UN COMIENZO DIGNO DE JAMES BOND



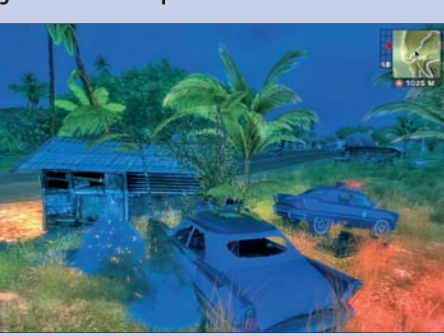
1 Rico llega en avión al archipiélago de San Espérito, desde donde saltará en paracaídas para descender hasta la playa de El Rosario. Allí, Sheldon, su contacto, le dará las primeras instrucciones.



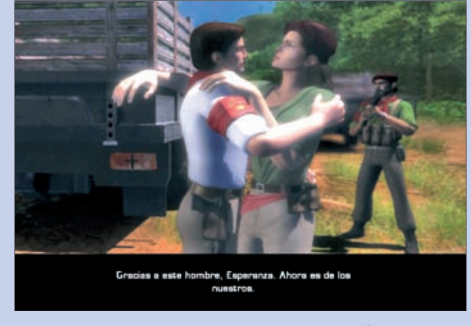
2 Las cosas, sin embargo, empiezan mal. Ya en el suelo nos sorprenden las unidades que el gobierno de San Espérito ha enviado a recibirnos.



3 La persecución se prolonga más allá de la playa. Soldados, jeeps y helicópteros tratarán de acabar con Rico y Sheldon.



6 Huyendo de la cárcel, Nos las vemos por primera vez con la poli de San Espérito. Rico debe llevar a José a reunirse con el ejército revolucionario.



7 Ya somos amigos de la revolución. Esto nos ayudará a la hora de conseguir armas. También pondrá a nuestra disposición nuevas bases.

"El descomunal tamaño del archipiélago es la base sobre la que se asienta este juego"

➜ archipiélago tropical de San Espérito, donde tendrá que mover los hilos necesarios para derrocar al régimen totalitario. Allí, además, dos bandos tratan de hacerse con el control de la isla aunque con objetivos muy distintos: los revolucionarios, que buscan también el derrocamiento del gobierno de Salvador Mendoza; y Los Rioja, una red de narcotraficantes que trata de hacerse con el control del archipiélago. Llevarse bien con ambos bandos es importante para lograr el objetivo final.

CÓMO SE JUEGA

Lo cierto es «Just Cause» se juega como nosotros queramos. Existe una historia central con decenas de misiones en las que básicamente debemos ayudar a las dos facciones, revolucionarios y Los Rioja, a liberar del control del gobierno cada uno de los territorios en que están interesados.

Serán operaciones más propias de los juegos de acción en primera persona, que concluirán con la izada de la bandera de ese bando. Sin embargo, son las misiones secundarias, que nos ofrecen los miles de personajes que habitan las islas, las que conformen el grueso del juego. Estamos hablando de más de 300 misiones que nos pueden llevar días e incluso meses completar. Entregar mercancía, robar vehículos, acabar con algún indeseable, la variedad de éstas es inmensa.

La cuestión aquí es que San Espérito tiene una extensión desproporcionada, sencillamente inimaginable. Por tanto, el uso de medios de transporte es imprescindible. Hablamos de motos, coches, camiones, helicópteros y aviones que, claro, podremos coger a nuestro antojo previa expulsión por las malas de su dueño. El hecho de que haya aviones no es un capricho de sus programadores, sino más bien una necesidad del juego: ir de unas zonas a otras del archipiélago nos puede llevar horas en coche, por lo que lo más rápido es acercarse al aeropuerto, coger una avioneta y desplazarse hasta allí en unos pocos minutos.

Rico contará además con un extenso arsenal de armas y utensilios, aunque uno de ellos, el paracaídas, le será de especial utilidad, ya que le permitirá alcanzar desde el aire localizaciones que en principio parecen inaccesibles.

VALORACIÓN

Aunque aún se encuentra en fase beta, la versión de «Just Cause» que hemos probado cuenta ya con textos y voces en castellano, y salvo pequeños fallos que a buen seguro se corregirán, el aspecto que muestra el juego es, simplemente, espectacular. La falta de originalidad se compensa con mucha variedad de localizaciones (nos os podéis imaginar cuántas hay), vehículos, armas y misiones. Y es que nos cansaremos de ir de un lado a otro antes de conocer todas las islas del archipiélago.

Por eso, no parece arriesgado afirmar que «Just Cause» va a ser uno de los juegos del año. Cualidades tiene y si no, mirad qué pinta tienen las pantallas. ¿A que os gustan?

4 **Se nos asigna la primera misión** nada más escapar: rescatar a José Caramicas, líder de la revolución y preso en una antigua cárcel española.



5 **Nos adentramos en la cárcel,** para lo que antes debemos haber superado todos los controles de acceso que flanquean la entrada a la prisión.



8 **El primer trabajo que nos encomienda la revolución** es lograr la liberación de la región de Los Mirasoles, al noreste del archipiélago.



9 **Liberado Los Mirasoles,** toca hacerse amigo de Los Rioja, esa panda de narcotraficantes sin escrúpulos. ¡Todo sea por derrocar a Mendoza!

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE DE 2006 **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 **PRECIO ESTIMADO:** N/D
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 18 AÑOS **OTRAS VERSIONES:** PS2 Y X360
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 2,8 GHZ / 1 GB DE RAM

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Acción y aventura en el escenario más gigantesco que jamás hayamos visto en un juego de PC. Sólo «Just Cause» parece tener las cualidades necesarias para desbancar a la saga «GTA» como mejor juego de acción y aventura para PC.

VERSIÓN PROBADA: Beta en Castellano **ADECUADO PARA:** Todos los niveles de experiencia

¡¡ACOMPAÑA AL PIRATA MÁS FAMOSO DEL CARIBE EN UNA AVENTURA LLENA DE ACCIÓN!!

Piratas del Caribe La Leyenda de Jack Sparrow



Acción para todo tipo de jugadores de la mano del mítico pirata Jack Sparrow.

ACCIÓN · Conoce las correrías por el Caribe del pirata más auténtico de todos los tiempos, el extavagante capitán Jack Sparrow.

La producción de Disney "Piratas del Caribe La Maldición de la Perla Negra" es un caso singular en la historia del cine, pues la película está inspirada en una espectacular atracción de Disneyland. Su estreno en las salas en 2003 fue todo un bombazo, convirtiéndose en el film de aventuras más exitoso de todos los tiempos, con un Johny Depp antológico y derrochando encanto en su particular visión del extravagante y desventurado capitán pirata Jack Sparrow.

«Piratas del Caribe La leyenda de Jack Sparrow» no sigue, y ni tan siquiera se inspira, en el guión del nuevo film "El Cofre del Hombre Muerto", sino que se nutre del carisma de sus protagonistas, sobre todo del capitán de la Perla Negra, para contarnos a qué se ha dedicado durante tantos años.

CÓMO SE JUEGA

El Caribe, como todo el mundo sabe, debe su nombre a una tribu caníbal que los españoles se encontraron en su primer viaje por las islas de la actual Centroamérica. Un paraíso en el que hicieron fortuna, principalmente, los piratas más despiadados, que se ganaban la vida asaltando barcos cargados de rique- →

La piratería y el pillaje son el pan de cada día de nuestros personajes. Acabar con los enemigos y recoger tesoros son sus objetivos.



La traducción del juego es excelente y, de hecho, los mismos actores que pusieron las voces en el film se han encargado de locutar las conversaciones durante el juego.



Cualquier sitio es bueno para luchar, incluso la peor callejuela de Port Royale. Pero piratas como nosotros no se arredran ante nada ni nadie. ¡¡Al ataque Jack Sparrow!!

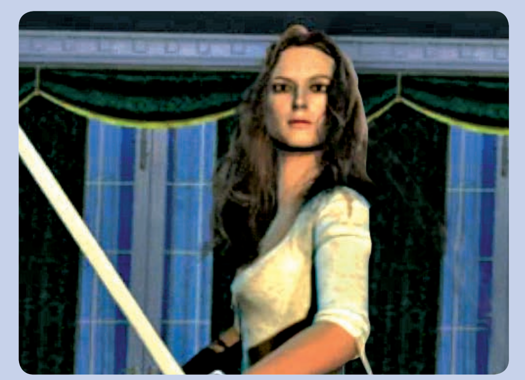


La variedad de situaciones será alta, sobre todo cuando veamos de lo que son capaces estos chicos: luchas sable en mano, búsqueda de tesoros e, incluso, hundir barcos.

TRES HÉROES Y UN DESTINO



Jack Sparrow es el líder y protagonista absoluto del juego. Su humor y estilo de combate son ya legendarios.



Elizabeth es una mujer de armas tomar y se maneja con el sable como el más avezado espadachín.



Will se deja llevar por Jack, pero es un gran aliado y un auténtico experto en el manejo de hachas y espadas.

LO MÁS NUEVO



"Jack Sparrow es el protagonista de un juego que huele a clásico del cine de acción"

zas. Como buen profesional del contrabando y el pillaje, en el juego seguiremos los pasos del legendario Jack Sparrow a lo largo de varias etapas de su vida. Algunas fases, incluso, se remontan a hechos acaecidos antes de los narrados en el primer film, donde ya andaba a la greña con la flota inglesa y el resto de piratas.

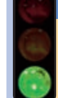
En cada fase tendremos que jugar acompañados por alguno de los otros dos protagonistas. La pareja de enamorados que forman Will Turner y Elizabeth Swann tiene distintos estilos de lucha. Él es experto en lanzar hachas con una precisión endemoniada y ella se defiende con el sable como el mejor espadachín. Sólo el capitán Jack Sparrow cuenta con una habilidad especial, ya que es el único capaz de lanzar unos potentes explosivos que dejarán a los enemigos bastante perjudicados.

Muchos escenarios se han concebido como trampas infestadas de enemigos, a los que debemos derrotar realizando una serie de útiles "combos" que iremos adquiriendo. Éstos son combinaciones de teclas (aconsejamos un pad) que llevan a cabo tareas automatizadas, y que nos van a permitir "cargarnos" de una sola tacada a más de un adversario. Conocerlos bien será crucial para avanzar con éxito en el juego.

Pero lo mejor llegará al final de cada fase, con la aparición de un personaje importante que nos retará haciendo gala de gran resistencia y buenas dotes para el combate. Será entonces cuando Jack Sparrow tenga que demostrar todo eso que dice que vale.

VALORACIÓN

Simple, divertido y directo, así es el juego diseñado para que vivamos a tope la magia de "Piratas del Caribe". El tirón del film y, sobre todo, de la figura del memorable Jack Sparrow, es el punto de partida para un título basado fundamentalmente en luchar sin descanso. Encima, no tendremos que volvernos locos con la teclas –se utilizan muy poquitas– para llevar a cabo un montón de movimientos y "combos".

Además, la soberbia ambientación y la variedad de situaciones, con giros en la trama y la posibilidad de jugar dos personas en el mismo ordenador, hace que las aventuras por el Caribe sean muy recomendables para aquellos usuarios que quieran disfrutar sin complicaciones desde el principio. ¡Tan divertido como las pelis! 



Son numerosos los tesoros a recoger, algunos esconden oro y otros, los menos, botiquines.

Como piratas haremos cosas reprobables, pero siempre en el tono desanfadado de la película.



En este juego de aventuras controlaremos a los tres protagonistas de "Piratas del Caribe".



Los enemigos nos atacarán con todo y tendremos que andarnos con mucho cuidado. Los "combos" golpean a varios adversarios a la vez.

ENEMIGOS FINALES MUY VARIADOS



En Port Royale se oculta Jacoby, un pirata que arroja cartuchos de dinamita desde una posición elevada. Incendiar su escondrijo es la clave.



Un capitán español nos retará en la cubierta de su barco. Para vencerle, tendremos que esquivar su súper golpe "de los mil espadazos".

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 PRECIO ESTIMADO: 19,95 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 12 AÑOS OTRAS VERSIONES: PS2
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 1,5 GHZ / 512 MB DE RAM

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Ambientación de película para un desarrollo que mezcla acción y aventura a partes iguales. Alternar entre los tres personajes aporta variedad, lo que unido al interesante sistema de "combos" consigue atrapar al jugador.

VERSIÓN PROBADA: Beta en castellano ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia


Computer
Hoy
Juegos



Las unidades se crean en fábricas que requieren energía para funcionar a pleno rendimiento.



El manejo de unidades es muy sencillo y no hará falta ser muy ducho con el teclado y el ratón.



Los cazas tienen motores a reacción y son rapidísimos. Derribarlos será una tarea complicada.

UNIDADES EXPERIMENTALES



Los bombarderos son casi invisibles a las señales del radar, lo que aumenta su peligro.



El gran secreto alemán son los robots gigantes articulados manejados por soldados.



Los lanzacohetes mejorados disparan sus cargas explosivas mucho más lejos.

Participa en una II Guerra Mundial alternativa repleta de armas experimentales y con los nazis en el papel de vencedores.

LA REALIDAD ALTERNATIVA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

War Front

TURNING POINT

ESTRATEGIA · Nazis campando a sus anchas por Londres, Europa tomada... ¿ésta es la verdadera historia de la II Guerra Mundial?

La estrategia suele tomar hechos históricos como punto de partida para buena parte de sus desarrollos. El Imperio Romano, las conquistas de Alejandro Magno o las grandes guerras del siglo XX han alumbrado auténticas joyas del género que tientan al jugador con la posibilidad de cambiar el curso de la Historia.

Precisamente, lo que hace «War Front» es modificar radicalmente un acontecimiento crucial, como es la II Guerra Mundial, planteando una realidad alternativa.

En «War Front» vencedores y vencidos cambian sus papeles. Los Nazis, pese a sufrir el revés de la muerte de Hitler, ocupan Inglaterra y la práctica totalidad del continente europeo. Obviamente, todavía queda una esperanza para los aliados y el mundo libre, como no, encarnada por los Estados Unidos de Norteamérica que, para sobreponerse a la situación, han desarrollado máquinas experimentales con las que esperan dar un giro a la situación y derrotar a los ejércitos del Eje.

El juego consta de sendas campañas principales, que nos permiten manejar a los dos ejércitos en liza. Por un lado los Nazis y, por otro, el contigente americano. Los objetivos en cada caso son diametralmente opuestos: mientras los primeros sueñan con conquistar el mundo, los paladines de la libertad quieren liberarlo de cualquier amenaza.

La base del juego reside en la continua construcción de unidades, que luego debemos desplegar por el mapa para ganar la batalla. Existen también una serie de recursos que tendremos que gestionar, a la vez que vamos investigando nuevos ingenios de guerra para alcanzar la superioridad tecnológica sobre el adversario. El perfecto equilibrio entre economía y guerra será la clave para conseguir la victoria.

VALORACIÓN

El punto fuerte de este prometedor juego de estrategia es, sin duda, la libertad que se han tomado los programadores al modificar ciertos hechos históricos, con objeto de confrontar al estratega con un escenario de juego fuera de lo común. Además, esta licencia les permite crear un entorno muy atractivo y sugerente, donde las unidades especiales toman un protagonismo absoluto gracias a su interesante diseño. Es como si pequeñas porciones de futuro hubieran viajado al pasado, hasta la Segunda Guerra Mundial, para reconducir por la buena senda a la Humanidad.

Encima, toda la gestión de recursos y unidades está muy bien pensada, con un equilibrio entre unidades realmente conseguido. Un título que dará que hablar.

El héroe es la unidad más importante ya que si muere la misión finalizará al instante.



Los nazis se pasean triunfales por las calles de Londres. Por suerte, la realidad fue muy distinta.

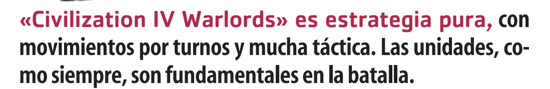
LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE DE 2006 **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 64 **PRECIO ESTIMADO:** 39,95 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES 16 AÑOS **OTRAS VERSIONES:** NO
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 3 GHZ / 512 MB DE RAM

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Sensacional juego de estrategia con muchos toques de ciencia ficción y algo de base histórica. Es divertido pero, sobre todo, destaca el extraordinario equilibrio logrado entre la gestión económica y militar. La II Guerra Mundial sigue al alza.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés **ADECUADO PARA:** Todos los niveles de experiencia



«Civilization IV Warlords» es estrategia pura, con movimientos por turnos y mucha táctica. Las unidades, como siempre, son fundamentales en la batalla.



Según progresamos nos vamos civilizando, como muestra la ventana de principios. Los regímenes despóticos acabarán transformándose en democracias liberales.



La diplomacia tiene gran peso en el juego, prueba de ello es la gran cantidad de opciones que tendremos disponibles para pactar con nuestros enemigos.

NUEVOS PERSONAJES, UNIDADES Y EDIFICIOS



Cada civilización tiene su edificio exclusivo, ya sea moderna o antigua. Además, todas compartirán los establos y el monumento, si es que optan por construirlos.



Cada pueblo cuenta con líderes propios de la talla de Wiston Churchill, César Augusto, Ramsés II o Josef Stalin. Un elenco que nos hará vibrar a lo grande.



Cada civilización tiene unidades propias y en esta expansión se han añadido otras nuevas que vienen a mejorar las ya existentes. Conocerlas será fundamental.

Desde la antigüedad hasta nuestros días, los pueblos más poderosos han recurrido a legendarios héroes para construir su gloria. Son los señores de la guerra.

ES EL TURNO DE LOS SEÑORES DE LA GUERRA

Sid Meier's Civilization IV Warlords

ESTRATEGIA · Primera expansión de «Civilization IV» que centra sus novedades en seis nuevas civilizaciones repletas de unidades y escenarios.

La saga «Civilization» es el invento de uno de los grandes gurús de los videojuegos, Sid Meier, y ya desde su primera aparición en 1991 fue considerada una obra maestra de la estrategia, elevada a rango de leyenda por el resto de títulos que forman la serie.

El último de ellos, publicado en octubre de 2005, «Civilization IV», recibió el aplauso unánime de la crítica y el respaldo de nada menos que un millón de jugadores en todo el mundo, por lo que no es de extrañar la aparición de su primera expansión, «Warlords». ¿El objetivo?, hacer perdurar a nuestra civilización a lo largo de la friolera de 6.000 años por medio del comercio, la tecnología, la diplomacia o... ¡¡la guerra!! Nosotros decidimos.

Básicamente, el reto que el jugador asume en «Civilization IV Warlords» consiste en levantar un imperio y convertirlo en el más poderoso del orbe. El sistema que emplearemos es el propio de la estrategia por turnos, es decir, que cada acción que llevamos a cabo gasta turnos, ya sea para mover cargamentos de víveres, explorar, o lo que sea.

La forma de avanzar por las turbulentas aguas de la historia es investigando. Si no buscamos nuevas tecnologías e inventamos máquinas de guerra más poderosas con las que vencer al enemigo, éste nos arrasará y pasaremos a formar parte de los libros de historia. Otro camino es la política, la diplomacia o construir maravillas. Éstas, precisamente, pueden darnos la victoria al instante ya que su consecución es un signo evidente de que nuestra civilización es la hegemónica en el planeta.

VALORACIÓN

«Civilization IV Warlords», que necesita tener instalado el juego original, hereda por completo el sistema de juego de su hermano mayor, desentendiéndose de cambios o aportaciones novedosas en beneficio de aumentar las civilizaciones disponibles, las unidades, etc. Seis son las nuevas que se incluyen, cada una con sus respectivas unidades especiales, varias opciones extra de diplomacia, dos edificios y tres maravillas inéditas, además de cuatro líderes y seis nuevos escenarios donde afrontar más retos.

La suma de todo esto hace de «Civilization IV Warlords» una expansión muy justificada, que amplía notablemente las horas de juego y que mantiene la tónica de divertirnos a golpe de siglos.

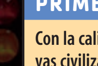


Construimos al inicio de cada turno, por lo que debemos saber qué tipo de instalación necesitamos.

Los recursos son los básicos de comida, tecnología y oro. Los podemos hallar en las ciudades.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: YA A LA VENTA **DISTRIBUIDOR:** TAKE2
TEL. INFORMACIÓN: 91 636 39 20 **PRECIO ESTIMADO:** 29,99 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES 12 AÑOS **OTRAS VERSIONES:** NO
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 1,8 GHZ / 512 MB RAM



PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Con la calidad de «Civilization IV» en sus entrañas, esta expansión ofrece nuevas civilizaciones, unidades y escenarios para aumentar la diversión por los siglos de los siglos. Si te quedaste con ganas, ahora puedes resarcirte.

VERSIÓN PROBADA: Beta en castellano **ADECUADO PARA:** Jugadores expertos


Computer
Hoy
Juegos


Computer
Hoy
Juegos

Desde el Laboratorio

Así hacemos los Test

La tabla de Test es el escaparate donde se exponen todas las pruebas que, previamente, hemos realizado en el Laboratorio. Un largo camino que ahora te describimos minuciosamente...



COMPUTER HOY JUEGOS es la única revista del mercado que prueba todos los juegos de PC en 24 ordenadores distintos, sobre los que se realizan posteriormente 48 pruebas de rendimiento de vídeo.

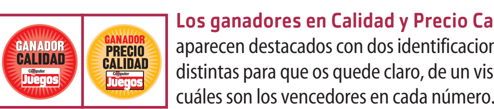
La configuración del laboratorio no se ha realizado al azar, ya que es un fiel reflejo de los tipos de procesadores y tarjetas gráficas y de sonido que aún se encuentran operativos en los hogares españoles. De ahí que sea tan importante valorar en su conjunto cuál es el grado de compatibilidad de un juego cuando se expone a la vara de medir de nuestros ordenadores.

Nuestros resultados no intentan ser verdades universales, ya que dos ordenadores idénticos pueden ofrecer resultados distintos por razones de optimización, driver mal instalados o aplicaciones, periféricos y sistemas operativos defectuosos.

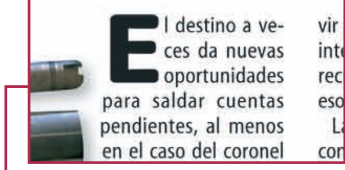
Nuestros resultados son fiables desde el momento en que nuestros PC no se dedican a otro cometido que el juego, no están conectados a Internet y, por lo tanto, expuestos a virus, los driver están actualizados a las últimas versiones y los discos duros son sometidos, mensualmente, a procesos de limpieza y defragmentación que mejoran notablemente los resultados de muchos de los lanzamientos.

¿Funciona en mi PC?

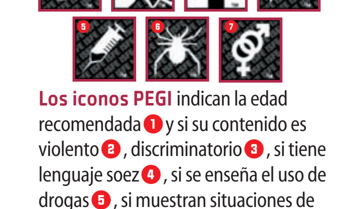
Si queréis conocer realmente el grado de compatibilidad de un juego con vuetro PC, o tarjeta gráfica, podéis acudir a la página 76 para evaluar el rendimiento obtenido en el laboratorio del ordenador más parecido al vuestro. Siempre por aproximación, y teniendo en cuenta las condiciones de uso antes descritas.



Los ganadores en Calidad y Precio Calidad aparecen destacados con dos identificaciones distintas para que os quede claro, de un vistazo, cuáles son los vencedores en cada número.



El argumento y los objetivos se describen en las primeras líneas del artículo, destacando los precedentes y nombres de los protagonistas.



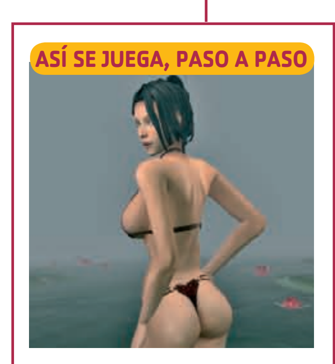
Los iconos PEGI indican la edad recomendada (1) y si su contenido es violento (2), discriminatorio (3), si tiene lenguaje soez (4), si se enseña el uso de drogas (5), si muestran situaciones de miedo (6) o sexo explícito (7).



Sección Test

Las páginas correspondientes a la sección de Test son la base sobre la que se asienta el concepto revolucionario que representa COMPUTER HOY JUEGOS ya que, en todo momento, se presenta la información de un modo sencillo y práctico, con la clara intención de ofrecer respuestas inmediatas a cualquier duda que os pueda surgir sobre su argumento, desarrollo o estilo de juego.

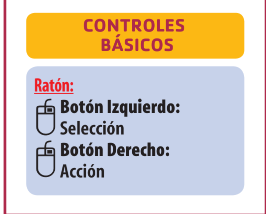
La forma de jugar se explica de una forma sencilla a través de una serie de pantallas numeradas en las que se detallan algunos aspectos importantes que siempre tienen que ver con el momento de jugar, obviando menús o configuraciones. En este apartado podréis encontrar la forma de eliminar a algún enemigo, los marcadores e indicadores de pantalla o la forma de alcanzar un cometido concreto que se repite más veces.



CÓMO SE JUEGA

«Sin Episodes Emergence» es el típico juego de acción en primera persona que nos invita a sobrevi-

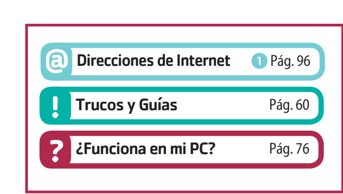
La forma de jugar y el modo de conseguir los distintos objetivos son el eje fundamental de este apartado del texto principal.



Los controles básicos hacen referencia siempre a los controles que recomendamos desde la redacción por tipo de juego.



Además de los datos de distribuidor, edad, etc. la tabla está acompañada por un concreto comentario que resume su calidad, o algún aspecto importante como la diversión.



Estos elementos son la forma de saber si existen otras reseñas en la revista del juego que protagoniza el artículo. De un vistazo podréis saber si existen trucos o guías, enlaces de internet y si funciona o no correctamente en vuestro PC.

Tabla de Test

Si queréis conocer la forma de obtener la nota, sólo tenéis que aplicar una sencilla fórmula que consiste en multiplicar el resultado de cualquier parámetro y multiplicarlo por su porcentaje. Es decir, la Tecnología, que afecta en un 3% al total de la nota ha obtenido un 10,00. El resultado se suma a los demás parciales, que finalmente se dividen por el 13% . De ahí el 8,31 en gráficos obtenido. Esa operación se realiza con todos los parciales.

CALIDAD DEL JUEGO

1 Este apartado, que supone un 58% de la nota final, se muestra a través de tres parciales (Gráficos, Sonido y Jugabilidad) que os pueden servir de fieles indicadores sobre su verdadera calidad.

SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE

2 Creemos que la responsabilidad de las distribuidoras no termina con la puesta a la venta del juego. Por eso, os informamos de sus direcciones de internet ● Pág.96 y fax de asistencia a los que podéis acudir.

INSTALACIÓN

3 Este apartado está concebido para definir el grado de dificultad de la instalación de cualquier juego de PC, diferenciando si el proceso se realiza con muy pocos pasos o con muchos.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

4 Tan importante como el propio juego no hay nada salvo un buen manual. Por eso, en el Test podréis encontrar todos los requisitos que consideramos esenciales para calificar un manual de muy completo o no. Los datos que valoramos son: Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D), Trucos y pistas (E), Guía rápida para empezar a jugar(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de asistencia técnica (I) y Ayuda en internet (J).

PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO

5 Para las pruebas de compatibilidad de sonido se realizan 24 pruebas sobre 13 tarjetas de sonido distintas. Estos son todos los modelos: Terratec Sound System DMX Fire 1024, Terratec Sound System 512i, Guillemot Maxi Sound Muse, Terratec Sound System DMX, Terratec EWX 24/96, Terratec Aureon 5.1 Fun, Creative Sound Blaster Audigy Player, Terratec Aureon 5.1 Sky, Creative Sound Blaster Live! 5.1, Creative Sound Blaster Live! 5.1 Bulk, Creative Sound Blaster Audigy 2 y dispositivos analógicos integrados en placa AC97 y SoundMax.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO

6 Enmarcada en la filosofía de aportar datos contrastados, podéis ver el grado de compatibilidad con vuestro PC en la sección ¿Funciona en tu PC? Pág. 76.

POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN

7 Se valora si el juego dispone de menús en castellano, ajustes de resolución/profundidad de color para la pantalla, subir o bajar el volumen de la música y sonido, o aumento y disminución de la dificultad.

OTROS DATOS

8 Aquí se valoran aspectos que en ocasiones se olvidan. Número de fases, jugadores, periféricos que permite o el idioma son algunos datos "vitales" para conocer el grado de extensión y posibilidades.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 98/ME/XP)

Sin Episodes Emergence

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
TEL. INFORMACIÓN: 91 343 64 00 **FAX:** 91 343 64 02
PRODUCTOR: Ritual Entertainment
DESARROLLADOR: Ritual Entertaiment
OTRAS VERSIONES: No

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio. Consulta la Pág. 76

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 18 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



Acción a destajo sin más complicaciones que las de eliminar a todos los enemigos que aparezcan por la pantalla y sobrevivir. Divertido, simple y directo. ¿Qué más podemos pedir para pasárnoslo bien?

		Porcentaje		Nota
1	**CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)**	**58%**		**7,60**
	Gráficos	**13%**		**8,31**
	Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
	Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
	Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
	Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
	Tecnología	3%	3D	10,00
	Sonido	**7%**		**6,14**
	Música	2%	Adecuada	7,00
	Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
	Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
	Jugabilidad	**38%**		**7,63**
	Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
	Vida del juego	6%	Corta	4,00
	Argumento	4%	Sugerente	8,00
	Realismo	3%	Destacable	7,00
	Intensidad	3%	Muy alta	8,00
	Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
	Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
	Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
	Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
2	**SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE**	**2%**		**3,00**
	Teléfono de asistencia técnica	1%	902 234 111	6,00
	Ayuda en internet	1%	No tiene (www.espana.ea.com)	0,00
3	**INSTALACIÓN**	**5%**		**9,60**
	Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
	¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (561,2 Megabytes)	10,00
	¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
	Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	1 Megabyte	8,00
	Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
4	**MANUAL DE INSTRUCCIONES**	**2%**	Poca información (D,I,J)	**3,00**
5	**PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO**	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
6	**PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO**	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,98**
7	**POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN**	**4%**		**10,00**
	Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
	Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
	Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
	Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
8	**OTROS DATOS**	**7,4%**		**8,11**
	Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	13 ciudad enorme y 5 potentes armas	6,00
	Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
	Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
	Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
	Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/16 (Red Local/Internet)	
9	**NOTA MEDIA**	**100%**		**8,06**
10	Corrección positiva			
	Corrección negativa		Es necesario tener conexión*	-0,20
11	**RESULTADO DEL TEST**		**Notable**	**7,86**
12	**PRECIO/CALIDAD**		**Sobresaliente**	
	Precio (recomendado por el distribuidor)		19,95€	
	Cálculo de la nota precio/calidad		19,95 / 8,06 = 2,54 = Sobresaliente	

* permanente a internet aunque no es un juego online

NOTAS PARCIALES

Según lo que cada uno busca en un juego, es posible considerar que ciertas valoraciones no son significativas y, por lo tanto, tenerlas en cuenta sólo sirve para aumentar o reducir la nota artificialmente. Para estos lectores, que no creen en una valoración que comprenda el manual o el servicio técnico, acudir a las notas parciales puede ser una solución.

LAS VERSIONES DE PRUEBA

En la sección Primer Contacto se alude a una serie de términos técnicos que hacen referencia al estado de desarrollo de los juegos. Con "Alfa" nos referimos a versiones muy básicas que no superan el 50% de desarrollo, y con "Beta" a los juegos que aún están a falta de algunas opciones y que no se pueden considerar 100% "Finales".

NOTA MEDIA

9 Este número se obtiene de hacer la media de todas las notas obtenidas en los distintos apartados que se valoran, y que hemos descrito anteriormente.

CORRECCIÓN POSITIVA/NEGATIVA

10 Si existe algún detalle, bueno o malo, que merezca ser reseñado y valorado, este es su sitio. Y es que debéis tener en cuenta que nunca se tratará de supuestos arbitrarios, sino de apartados cuantificables, demostrables, que merezcan ser destacados y que no tengan cabida en otro lugar de la tabla.

RESULTADO DEL TEST

11 La nota final es el resultado de aplicar la Corrección positiva/negativa a la nota media y, según su valor, adquiere un calificativo y un color determinado.

De 9,02 a 10	Sobresaliente
De 7,02 a 9	Notable
De 5,02 a 7	Bien
De 3,02 a 5	Suficiente
De 1,2 a 3	Insuficiente
De 0 a 1	Deficiente

PRECIO/CALIDAD

12 Lo barato no siempre es malo y lo caro tampoco es sinónimo de bueno. Por eso, hemos realizado un exhaustivo estudio de todos los juegos publicados durante el último año y hemos obtenido un precio medio.
El resultado se obtiene de dividir el precio recomendado y la nota obtenida en el Resultado del Test. El valor obtenido es llevado a una tabla que dictamina su rentabilidad.

PRECIO MEDIO (RELACIÓN PRECIO/CALIDAD)

Para llevar a cabo correctamente el cálculo de la relación precio/calidad en los Test, COMPUTER HOY JUEGOS actualiza el precio medio todos los años, tomando como referencia los lanzamientos producidos durante los doce meses anteriores. En la revisión presente, el precio medio de todos los lanzamientos se ha fijado en 25,73€, frente a los 26,50€ del año anterior.

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,86**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 7,86 = 2,54 = Sobresaliente	

Indice			
	hasta	2,57	Sobresaliente
2,58	hasta	3,22	Notable
3,23	hasta	4,29	Bien
4,30	hasta	6,43	Suficiente
6,44	hasta	12,87	Insuficiente
	Desde	12,88	Deficiente



RISE & FALL
LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS

ESTRATEGIA • La historia de las grandes civilizaciones es también la de sus héroes y sus gloriosas gestas. ¿Ansioso por revivirlas?

La dominación del mundo y el sometimiento de otras culturas ha sido una aspiración de las civilizaciones más influyentes y poderosas que ha dado la historia de la Humanidad. A lo largo de los siglos, se han sucedido el auge y caída de formidables imperios que, amparados en su propia ambición y en fabulosos aparatos bélicos, han arrasado territorios y se han expandido hasta límites increíbles.

Mucha culpa de estas victorias las tuvieron unos personajes llamados a ser héroes de leyenda, figuras que marcaron época como Alejandro Magno, Julio César o la mismísima Cleopatra. Ahora, es el momento de llevar a nuestro pueblo hasta la victoria.

CÓMO SE JUEGA

«Rise & Fall La Caída de los Imperios» se enmarca dentro del género de la estrategia, y propone un acercamiento a las batallas y enfrentamientos más memorables sostenidos entre algunas de las civilizaciones que más poder e influencia han ejercido en la historia de la Humanidad.

Ahí es nada, tendremos la oportunidad de dirigir a lo largo de diferentes campañas a los ejércitos de los pueblos que definieron las fronteras de buena parte del mundo en la Antigüedad: griegos, romanos, persas y egipcios.

El centro urbano de la comunidad es el eje sobre el que orbita la actividad de nuestro imperio. Para empezar, allí crearemos las unidades básicas del juego: los ciudadanos. Éstos resultan frágiles e ineficaces en batalla, pero son la base sobre la que fundamentar nuestro poderío, ya que serán los encargados de construir edificios y recolectar madera y oro, es decir, de procurarnos los recursos principales.

La novedad de «Rise & Fall» con respecto a otros títulos de similares características es que también tendremos que ocuparnos de conseguir un tercer recurso que se obtiene al erigir estatuas: la gloria. Su importancia es capital para el desarrollo de las batallas, ya que nos permitirá contratar→



La espectacular combinación de estrategia y acción es la gran baza de este impresionante y sorprendente título en el que cuatro civilizaciones se batirán el cobre en busca de la victoria.

La figura del héroe centra el desarrollo de un espectacular juego que mezcla estrategia en tiempo real con altas dosis de acción.



LAS CLAVES DEL JUEGO

Los cuatro imperios más poderosos de la Antigüedad –persas, egipcios, griegos y romanos– en lucha por alcanzar la gloria e imponer su hegemonía.

Dos perspectivas, dos modos de jugar. La lejana es la propia de los títulos de estrategia, mientras que la más cercana nos traslada a los territorios de la acción.

Podremos manejar a ocho héroes históricos que son los verdaderos protagonistas del juego pues de ellos depende en gran medida la victoria o la derrota.

La variedad es uno de los puntos fuertes del juego. Disfrutaremos durante la acción de memorables batallas por tierra y mar con los héroes como principales protagonistas de la historia.



El armamento es el propio de la época y ha sido reproducido con gran detalle. Estas catapultas serán fundamentales para abrir brecha en los muros de las ciudadelas.

"El héroe se convierte en la figura clave de un juego que mezcla estrategia y acción"

➔ los servicios de los consejeros, figuras que nos proporcionan bonificaciones de lo más suculentas, como un aumento considerable de la moral de las tropas o la reducción del tiempo que se tarda en construir determinados edificios. También, podremos adquirir gloria eliminando enemigos o explorando territorios hasta ese momento desconocidos.

Conseguida una buena cantidad de recursos, estaremos en disposición de reclutar unidades para crear tropas con las que lanzarnos a la conquista de ciudades enemigas. Cada misión requiere de un trabajo de planificación meticuloso y de un ejército tan bien entrenado como numeroso. Disponemos de un amplio abanico de soldados diferentes, cada uno con sus correspondientes 'pros' y 'contras', por lo que será importante buscarles un papel adecuado en el combate.

Al frente de nuestras huestes tendremos la figura del héroe, obviamente la unidad más importante y decisiva. Su resistencia al daño y poder ofensivo son enormes, lo que les hace temibles en el campo de batalla, principalmente si tomamos la decisión de manejarlo nosotros mismos.

Efectivamente, podremos dirigir a nuestro héroe como si de un juego de acción se tratara. Julio César, Aquiles, Cleopatra o Alejando Magno obedecerán nuestras órdenes espada en mano si pulsamos la tecla Q cuando nos encontramos en el modo estrategia, manejando los pelotones de unidades que forman nuestro ejército. Inmediatamente aparecerá el héroe en primer plano y ya podremos enfrentarnos al enemigo.

Es tal su fortaleza que de un espadazo seremos capaces de eliminar a un montón de enemigos a la vez. Sin embargo, desatar tamaño poder conlleva un gasto impresionante de energía que minará el rendimiento del héroe.

Como guinda, «Rise & Fall» introduce épicas batallas navales en las que podremos capturar embarcaciones enemigas para añadirlas a nuestra flota.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Ratón:
Movimiento cámara
Botón Izquierdo:
Disparo principal / Selección
Botón Derecho:
Disparo secundario
Teclado:
W: Avanzar
S: Retroceder
A: Izquierda
D: Derecha
Q: Modo héroe

VALORACIÓN

«Rise & Fall» es un alumno aventajado en el género de la estrategia, pese a que pueda engañar a primera vista. Parece un título básico, con pocas florituras, has-

ASÍ SE JUEGA: EL PODER DE LOS HÉROES



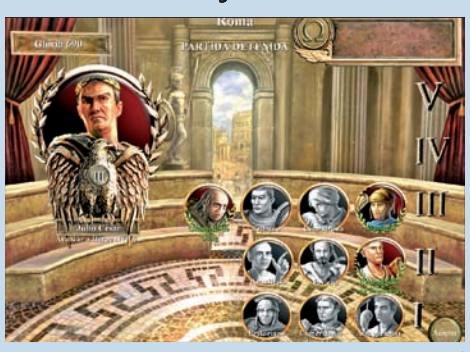
1 **El héroe es la unidad más importante** gracias al formidable poder ofensivo del que hace gala. ¡Es casi inmortal!



2 **Un ejército numeroso es esencial** para tomar una ciudad con garantías de éxito.



3 **Hay cuatro civilizaciones a elegir,** cada una con sus propias características y peculiaridades.



6 **Los consejeros conceden bonificaciones** si logramos acumular un alto porcentaje de gloria.



7 **El rival también tiene sus héroes** y, como nos descuidemos, hará estragos en nuestras filas.


Se han previsto gran cantidad de movimientos para que enfoquemos las batallas de forma muy diferente. Se podrá transportar tropas en barco, atravesar bosques con sigilo o lanzarse en tromba contra el enemigo.

ta que le hincamos el diente al interesante y divertido tutorial y esa sensación desaparece por completo. De golpe, descubriremos todas las peculiaridades que le diferencian radicalmente del resto, transformando su sencillo concepto de la estrategia en un desarrollo de acción espectacular.

La gestión de recursos es muy cómoda, dejando más tiempo al jugador para disfrutar del apartado bélico. Nos dedicaremos más tiempo preparando un poderoso ejército que montando una economía sólida, lo que se traduce en un ritmo de juego vertiginoso.

El gran atractivo de las batallas no está en el número de unidades en pantalla, sino en la posibilidad de manejar al héroe como si de un juego de acción se tratara. Luchar en la primera línea de combate y mover unidades al mismo tiempo es una experiencia tan original, que parece mentira que no se le haya ocurrido a nadie antes. Lástima que, como hemos apreciado en el laboratorio, necesitemos un equipo potente y una buena gráfica para disfrutarlo. «Rise & Fall» es una experiencia, casi, imprescindible.

Direcciones de Internet Pág. 96
Trucos y Guías Pág. 62
¿Funciona en mi PC? Pág. 76


4 La gloria es recurso indispensable y se consigue erigiendo estatuas y aniquilando enemigos.


5 Cada unidad sirve a un fin, por ejemplo, los arqueros hacen estragos a distancia.


8 Para aumentar la flota lo mejor será abordar embarcaciones rivales y quedárnoslas.


9 El héroe no es la única unidad de nuestro ejército. Debemos preservar también a las demás.



RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA
PC-DVD (Win 2000/XP)



Rise & Fall La Caída de los Imperios

DISTRIBUIDOR: Virgin Play
TEL. INFORMACIÓN: 91 789 35 50 **FAX:** 91 789 35 60
PRODUCTOR: Midway
DESARROLLADOR: Midway
OTRAS VERSIONES: No
ACTUALIZACIÓN DISPONIBLE EN: Pág. 95

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Original título que mezcla estrategia y acción de una forma tan original como divertida. Manejar los destinos del héroe y eliminar de un espadazo a montones de enemigos será nuestro deporte preferido por mucho tiempo.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,78**
Gráficos	**13%**		**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,71**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**8,37**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Casi infinita	9,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 789 35 50	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.virginplay.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2.606,8 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Suficiente (A,G,H,I,J)	**5,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**6,70**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	4 Imperios con 8 héroes diferentes	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/8 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,61**
Corrección positiva		La mezcla de acción y estrategia*	0,50
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Sobresaliente**	**9,11**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	49,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	49,95 / 9,11 = 5,48 = Suficiente	

* es increíble

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

ACCIÓN • Tras los acontecimiento de «Half-Life 2» las cosas pintaban bastante mal para Gordon Freeman. ¿Quieres saber lo que pasó?

Half Life 2 Episodio One» no es una expansión de «Half Life 2», aunque lo parezca, ya que se trata de un título independiente que recoge el testigo de un guión que nos dejó con el corazón en un puño. Gordon Freeman, antiguo ingeniero de Black Mesa y luchador infatigable por salvar a la Humanidad de la invasión alienígena, fue capaz de terminar con la Ciudadela y su núcleo, que abastece de energía a los alienígenas.

Pues bien, en este nuevo episodio comenzaremos justo ahí, en la Ciudadela, donde nuestra compañera de fatigas Alyx Vance y su robot Dog nos encuentran enterrado bajo los escombros. La situación no es nada esperanzadora, ya que el nucleo está a punto de estallar y no tenemos tiempo para llegar a la zona de seguridad, así que no se nos ocurrirá otra cosa que meternos en la boca del lobo para ralentizar la explosión y ganar tiempo en nuestra huida.

CÓMO SE JUEGA

«Half Life 2 Episode One» es un canto a la acción pura y dura, sin descanso, y con los ingredientes típicos donde se mezclan escenarios gigantes, enemigos y armas.

Gordon Freeman mantiene intacto sus recursos a la hora de combatir a unos malos que apenas han cambiado: soldados alienígenas y pegajosos zombies en busca de carne fresca. Eso sí, por suerte para nuestro protagonista, contará con la inestimable ayuda de Alyx Vance, una especie de "superwoman" que estará a nuestro lado siempre dispuesta a dar su vida por la causa.

Y no será la única. A medida que avanzamos por la Ciudad 17 conoceremos a miembros de la resistencia que nos ayudarán, bazooka en mano, haciendo volar por los aires a los soldados enemigos con certeros disparos. Así, podremos ahorrar unas cuantas balas que guardaremos para momentos más importantes.

Si hablamos de ayudas, desde luego no podemos olvidarnos del manipulador de gravedad, un ingenio que se convierte en este «Episode One» en la piedra angular de toda la historia. Como sabéis, este cacharro sirve para atraer objetos y lanzarlos contra los enemigos violentamente, o para apilar muebles, bidones o piezas de metal con el objeto de permitirnos subir a otros niveles dentro del escenario. Bien, pues será por la gracia de una descarga eléctrica dentro de la Ciudadela que cambiará su forma de uso y, por un tiempo limitado, podremos atraer a los propios soldados y lanzarlos como si fueran proyectiles.



La historia nos sitúa donde se quedó «Half Life 2», es decir, con el nucleo de la Ciudadela a punto de estallar. A partir de ahí comenzará una aventura llena de acción, puzzles y diversión .

El manipulador no será la única defensa contra los enemigos que manejará Gordon Freeman, ya que Valve ha puesto a nuestra disposición todo un arsenal que podremos recoger y probar según avanzamos en la misión. Conocerlas será vital para sacarlas el máximo partido ya que si, por ejemplo, utilizamos en un lugar cerrado el bazooka, lo más seguro es que el impacto reste una parte importante de nuestra salud y, además, nos deje temporalmente sin tímpanos.

Aunque contar con tantas armas no quiere decir que seamos inmunes. Salir mal parados de un combate es lo más normal del mundo, y por eso Valve nos ofrece pequeños botiquines y centros de salud fijados a las paredes para recuperar los niveles de energía y escudo perdidos.

Cuando tenemos todo el equipo en perfectas condiciones llega el momento de enfrentarse al juego. «Half-Life 2 Episode One» es fiel a los mandamientos del →

ASÍ SE JUEGA: DESACTIVA EL NUCLEO DE LA CIUDADELA



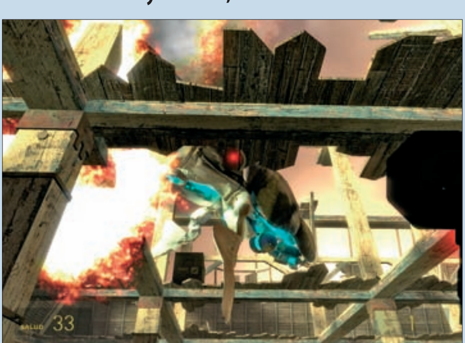
1 La ayuda de Alyx Vance es vital, ya que ella sola será capaz de acabar con un gran número de enemigos. ¡¡Es inmune!!



2 Encontraremos jefes finales que nos pondrán las cosas muy difíciles, como este "torito" alien.



3 Existen muchas trampas que nos obligarán a estar atentos, como estos sensores 1 láser.



6 Este edificio lo derrumbaremos a golpe de bazooka. El enemigo final es muy rocoso.



7 Hay misiones de rescate en las que tendremos que andar atentos a los miembros del pelotón.

Con este «Episode One» por fin sabremos qué paso tras el final de «Half-Life 2»



4 **Podemos activar los comentarios** de los desarrolladores. Leeremos curiosas anécdotas.



5 **A estos zombies hay que darles** en la cabeza para que nos dejen en paz. Ojo que llevan bombas.



8 **Dog es el robot mascota de Alyx Vance** y nos echará una mano al principio. Es muy dócil.



9 **El manipulador nos acerca objetos** que podremos usar para defendernos o resolver puzzles.



10 **Los soldados nos acosan** sin dejarnos un segundo de respiro. La mejor forma de combatirlos es acertándoles en la cocorota.

El núcleo de la Ciudadela está a punto de explotar por lo que Gordon Freeman tendrá que jugarse el pellejo desactivándolo. Una tarea sencilla si no fuera por la cantidad de enemigos que pueblan los mapas.

➜ primer juego y basa un porcentaje muy elevado de su desarrollo en el motor gráfico y físico. A los consabidos enemigos a los que hay que apartar de nuestro camino, tendremos que añadirle un montón de puzzles que debemos resolver con lógica.

Éstos nos exigirán mover algunos objetos del escenario para levantar plataformas y crear trampolines por los que subir. Siempre, con la ayuda del manipulador, que será el encargado de realizar el verdadero trabajo sucio.

Si divertidos pueden ser los rompecabezas, más lo son aún algunos enemigos. Aunque ya hemos dicho que la variedad brilla por su ausencia, de vez en cuando nos las veremos con unos enemigos finales que se las traen y que van a necesitar de muchos disparos, y puntería, para caer a nuestros pies.

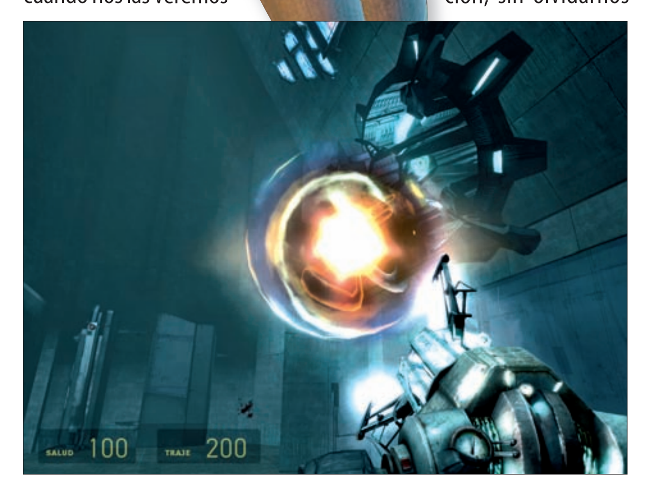
VALORACIÓN

Este «Half-Life 2 Episode One» es el primero de una serie de entregas destinadas a contarnos lo que realmente ocurrió tras los acontecimientos del primer juego. Una especie de serie por capítulos que tiene la "mala costumbre" de dejarnos con la miel en los labios y preguntándonos angustiados... ¿qué le pasará a Gordon?

Estamos ante una de las mejores sagas de la historia del PC, tanto por su impresionante guión, como por su trepidante acción, sin olvidarnos de sus divertidísimos puzzles, el espectacular diseño de los escenarios y la ajustada dificultad.

Si todo esto lo aderezamos con unos gráficos increíbles, –su motor gráfico aún impresiona después de casi dos años–, obtenemos un guiso perfecto que mantendrá pegados a la pantalla del PC a quienes caigan en sus garras. Eso sí, no cuenta con muchas horas de juego y terminárselo es fácil. Más o menos, por lo que hemos comprobado, tenemos para cinco horas repletas de diversión.

El punto negro del juego se llama Steam, la plataforma de juego creada por Valve: cada vez que queramos jugar necesitaremos estar conectados a internet, introducir nuestro usuario y contraseña y rezar para que no estén los servidores caídos o que no se hayan metido actualizaciones críticas. Superado esto, nos encontramos ante un monumental juego que pasará a la historia por su diversión y tecnología.



Muchos puzzles requerirán del manipulador, ya que sólo con él podremos transportar objetos de un lugar a otro.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Disparo primario
- **Botón Derecho:** Disparo segundario

Teclado:
- Espacio: Saltar
- Ctrl: Agacharse
- Shift: Correr
- R: Recargar
- E: Usar
- F: Linterna

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



GANADOR PRECIO CALIDAD

VERSIÓN COMENTADA
PC-DVD (Win 98/ME/XP)

Half-Life 2 Episode One

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
TEL. INFORMACIÓN: 91 343 64 00 **FAX:** 91 343 64 02
PRODUCTOR Y DESARROLLADOR: Valve
OTRAS VERSIONES: No
ACTUALIZACIONES DEL JUEGO AUTOMÁTICAS





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



«Half-Life 2 Episode One» es acción pura de una categoría sobresaliente y que goza de unos gráficos y un motor físico que disfrutaremos con cada escenario. Una verdadera obra maestra que no podemos perdernos.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**9,15**
Gráficos	**13%**		**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**9,71**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**8,76**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
Vida del juego	6%	Corta	4,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Enorme	10,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta donde es necesaria	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 234 111	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.vup-interactive.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**2,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Problemática	1,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (5.689,5 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	30 Megabytes	1,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Deficiente (D)	**1,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,44**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,51**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	6 Nuevas fases	7,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,49**
Corrección positiva			
Corrección negativa		Es necesario tener conexión*	-0,20
RESULTADO DEL TEST	**Notable**		**8,29**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**		
Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 8,29 = 2,41 = Sobresaliente		

* permanente a internet aunque no es un juego online

Y el mes que viene...

DE REGALO CON



Un nuevo juego de la colección LOS MEJORES JUEGOS PARA PC



¡¡Coches y acción total se mezclan en este increíble juego basado en la serie de TV!!



Conduce a velocidades de vértigo y dispara a los malhechores al mismo tiempo. ¡¡Te lo pasarás bomba!!



Disfruta de más de 150 km^2 de calles, avenidas y autopistas de Bay City. ¡Ah!, y cuidado porque el tráfico es real.



No olvides realizar impresionantes maniobras que aumenten la audiencia de la serie de TV. ¡¡Será un espectáculo!!

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

STARSKY&HUTCH

Juego Completo Original para PC



A LA VENTA EL 4 DE SEPTIEMBRE

Los mejores blindados de la Segunda Guerra Mundial vuelven a verse las caras en este divertido juego de estrategia en tiempo real.

RUSH FOR BERLIN

ESTRATEGIA • Por fin, las tropas aliadas alcanzan el corazón del III Reich. Ahora sabrás lo que pasó en aquellas decisivas horas.

Seguramente todos conocéis la saga «Panzers», una serie de juegos de estrategia donde manejamos a los mejores tanques que se dieron cita en la Segunda Guerra Mundial. Pues bien, este «Rush for Berlin» es un descendiente directo de la saga hasta el punto de que su nombre bien podría haber sido el de «Panzers III»: conserva el mismo sistema de juego, el protagonismo estelar de los tanques y el marco histórico se inicia donde se quedó «Panzers II».

Estamos en 1944, en las fechas que preceden a la caída definitiva del III Reich. Berlín está a tiro y todos los cañones apuntan al búnker en el que aún se refugia Adolf Hitler. «Rush for Berlin» desarrolla cuatro campañas que podremos vivir desde las filas de los ejércitos alemán, estadounidense, francés y soviético. Y es que a pesar de que el juego está basado en hechos históricos, nuestros actos nos permitirán cambiar los acontecimientos. ¿Sobrevivirá el ejército Nazi o será sometido por americanos y soviéticos?

CÓMO SE JUEGA

La simpleza es su seña de identidad, ya que en «Rush for Berlín» no tendremos que preocuparnos de recolectar recursos para poder construir tropas y edificios. Gracias a este pequeño detalle, el desarrollo se vuelve mucho más táctico y nos invita a pensarnos muy mucho cada movimiento que realizamos sobre el escenario.

El resultado es que cada tanque se convierte en un pequeño tesoro que debemos proteger para no quedarnos sin efectivos ya que no dispondremos de un edifico donde fabricarlos en serie. Si

ASÍ SE JUEGA: LAS CLAVES PARA VENCER



1 La salud se puede restablecer en los centros de abastecimiento (1).

2 Los ataques aéreos son mortíferos y causan estragos en las posiciones enemigas.

5 La infantería es muy versátil y puede llegar a sitios impenetrables para los carros de combate.



Disfrutaremos de un sistema de juego muy táctico, principalmente centrado en las batallas y eludiendo la gestión de recursos en beneficio de un desarrollo mucho más fluido y directo.

La elección de los soldados que nos acompañarán durante la misión es fundamental para que todo se desarrolle según lo planeado. Esta pantalla muestra las características de nuestros hombres.

queremos contar con nuevas unidades, tendremos que completar las misiones con honores para obtener puntos de prestigio. Con ellos, entre fase y fase, podremos "comprar" nuevos modelos de blindados, o soldados, que añadir a los que aún conservamos.

Una vez metidos en harina es conveniente no perder de vista a ninguna unidad por el escenario y llevarlas bien organizaditas para que el enemigo no se cebe con alguna que ande descarriada. Además de los tanques, tendremos que llevar vehículos de apoyo que surtan de munición y reparen los daños que vamos sufriendo. Los soldados, por ejemplo, tienen en los médicos su única salvación en caso de emboscada, por lo que es más que aconsejable moverlos, todos, al mismo tiempo.

Como viene siendo costumbre en la saga «Panzers», existen unidades especiales que cuentan con habilidades que mejoran considerablemente el rendimiento de nuestras tropas. Son los héroes y su sola presencia garantiza que la moral ande por los aires.

Si vemos que las operaciones de ataque no avanzan, siempre podemos recurrir al apoyo aéreo. Se trata de bombardeos selectivos que realiza nuestra aviación a petición nuestra cuando, por ejemplo, el enemigo está muy bien atrincherado y quere- ➜



Defendernos de los embates del enemigo es importante, por lo que sería conveniente albergar algunas unidades en el interior de los edificios para aumentar así su fuerza y resistencia.

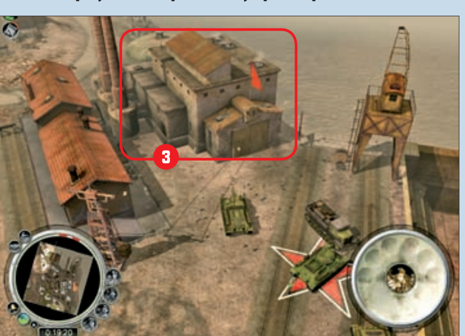
ASÍ SE JUEGA: LAS CLAVES PARA VENCER



3 Hay que respaldar a los carros con camiones de apoyo 2 ... por si hay que repararlos.



4 Las unidades de artillería son débiles pero, a cambio, gozan de un radio de alcance superior.



6 En las fábricas conquistadas 3 de algunas misiones es posible construir ciertas unidades.



7 Se debe avanzar en fila para que nos sea más fácil replegarnos en caso de ser descubiertos.



8 Atacar con la infantería es muy arriesgado y nos exponemos a sufrir muchas bajas. Mejor mandar delante a los blindados.



Si las cosas se tuercen siempre es posible recurrir al apoyo aéreo. Nuestra aviación se encargará de borrar ese objetivo que se nos resiste en menos que canta un gallo. Por desgracia, su uso no es ilimitado.

➜mos provocar la ruptura de sus líneas defensivas. Suelen ser ataques demoledores y contamos con un número limitado.

Como buen juego de estrategia en tiempo real, las unidades enemigas se mueven al mismo tiempo que tomamos nuestras decisiones. Esto quiere decir que podemos intentar cortar un flanco del enemigo y ver cómo éste reacciona al instante. Para disponer de unos segundos de ventaja, los programadores han incluido la tradicional pausa táctica, que nos permite detener la acción para dar las órdenes pertinentes a todos los efectivos que tenemos desplegados por el mapa. De esta forma, es posible cambiar la estrategia de ataque y adaptarla a los movimientos del enemigo.

VALORACIÓN

«Rush for Berlin» nos ofrece una ambientación colosal que nos ayuda a vivir la Segunda Guerra Mundial en nuestras carnes. Pero, por encima de todo, ofrece diversión, ya que es un título que huye de complejos sistemas de gestión de recursos para centrarse en la batalla y las decisiones puramente militares.

El control es muy sencillo y las opciones aparecen claras en el interface. Para que no nos atasquemos buscando el botón que debemos pulsar. Precisamente, esa sencillez se agradece cuando nos sumergimos en sus increíbles batallas. En fin, un título a tener en cuenta y que volverá locos a los enamorados de la estrategia.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Selección
- **Botón Derecho:** Acción
- **Rueda Ratón:** Zoom


Direcciones de Internet Pág. 96

¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Nuestros ataques han de ser efectivos y contundentes, para lo que habrá que colocar las unidades más resistentes al frente de la columna y preservar las más endebles en la retaguardia.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST

PC-DVD (Win 2000/XP)



Rush for Berlin

DISTRIBUIDOR: Virgin Play
TEL. INFORMACIÓN: 91 789 35 50 **FAX:** 91 789 35 60
PRODUCTOR: Deep Silver
DESARROLLADOR: Stormregion
OTRAS VERSIONES: No
ACTUALIZACIÓN DISPONIBLE EN: Pág.95





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Aunque con otro nombre, estamos ante la tercera parte de la serie «Panzers»: estrategia orientada a sus aspectos más militares, gráficos de impresión y diversión asegurada. ¿Te hacen falta más motivos?

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,30**
Gráficos	**13%**		**8,62**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,43**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**8,53**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Muy alta	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 789 35 50	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.virginplay.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**7,20**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (4.119,3 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	1 Megabyte	8,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,C,D,F,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,02**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,92**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	4 campañas y 30 tanques diferentes	9,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/6(Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,24**
Corrección positiva			
Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST	**Notable**		**8,24**
PRECIO/CALIDAD	**Bien**		
Precio (recomendado por el distribuidor)	29,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	29,95 / 8,24 = 3,63 = Bien		

MICROMACHINES V4

VELOCIDAD • Cualquier lugar es bueno para competir con los coches de juguete más divertidos. ¡¡Agárrate que vienen curvas!!

Los Micro Machines son coches de juguete en miniatura que, a mediados de los 90, debutaron en el mundo de los videojuegos con un éxito colosal. Entonces ya destacaba por su original desarrollo, sencillez de ideas y, sobre todo, una diversión endiablada que nos dejaba pegados a la pantalla.

Ahora, más de 10 años después, la esencia se mantiene pero visualmente se adapta a las nuevas tecnologías, encontrando en la simpleza del objetivo el secreto de su éxito: lograr llegar a la meta antes que el resto de competidores sin atender a normas y utilizando cualquier método. Por sucio que éste sea.

CÓMO SE JUEGA

Los Micro Machines son pequeños coches capaces de meterse por los agujeros más minúsculos y de alcanzar lugares que el hombre jamás podría imaginar. Por eso sus carreras nada tienen que ver con la de otras disciplinas de la velocidad, como la fórmula uno, los rallyes o los campeonatos de GT.

En «MicroMachines V4» la competición es mucho más salvaje y los contendientes apenas guardan el más mínimo decoro. Si tienen una oportunidad te echarán de la carretera, te dispararán cualquier misil que tengan a mano y te embestirán hasta que los daños en tu vehículo sean irreparables. Entonces, ¿quién gana las carreras? Pues el que acumula un mayor número de puntos.

Al comenzar una nueva prueba partimos con una cantidad determinada de puntos (tres, cuatro, cinco, etc.) y el objetivo es conseguir el doble (seis, ocho, diez, etc.). Éstos se pueden ganar o perder a medida que damos vueltas al circuito y, como es lógico, los ganaremos cuando ataquemos con éxito al adversario y los perderemos cuando seamos las víctimas de las trampas ajenas. ¡¡Pero ojo!!, porque además de intentar eliminar a los contrarios tenemos que conducir bien.

Los escenarios son de lo más divertidos y hay desde parques de

ASÍ SE JUEGA: DIVERSIÓN EN MINIATURA



1 **En carrera vale todo con tal de ganar,** por eso sufriremos constantes embestidas por parte de los demás competidores.



2 **Fastidiar es fundamental** ya que sólo con pericia al volante no será suficiente. ¡¡Juego sucio!!



3 **Salirse fuera de la pista** nos provoca perder posiciones y, sobre todo, perder puntos.



4 **Superar los retos tiene premio** ya que desbloquearemos nuevos circuitos y vehículos.



5 **Los coches se estropean** al recibir un número concreto de impactos. Ojo o explotaremos.





Ganar a toda costa es el objetivo de este divertido juego. La forma y los modos son lo de menos.

Hay gran variedad de coches con diferentes características. Unos corren más y otros menos.



Hay espontáneos en los circuitos como este cangrejo que, si nos pilla, nos hará perder puestos.

Es fácil diseñar circuitos gracias al completo y divertido editor. Escenario, trazado, obstáculos, etc.

tierra, cocinas o escritorios hasta mesas de billar. Todo un carrusel de originales lugares donde muchos de los obstáculos cobran vida para hacernos la carrera un poquitín más difícil. ¡¡Que se lo digan al pollo que picotea o al cangrejo que pesca Micro Machines en la arena de la playa!!

Los vehículos son todos copias exactas de los juguetes originales. Tendremos a nuestra disposición hasta un total de 750 modelos diferentes con características distintas en aceleración, frenada y control. Desgraciadamente, sólo podremos usarlos cuando ganemos todas las carreras y desafíos de todas las competiciones posibles.

6 Los escenarios tienen su importancia ya que afectan a la carrera. Andar sobre la vitrocerámica será fatal para el coche.

VALORACIÓN

Si tuviéramos que definir con un par de palabras qué es «MicroMachines V4», no dudaríamos en decir que 'sencillez' y, ante todo, 'diversión'. Goza de un número muy elevado de carreras, competiciones y modelos de coches, escenarios que sorprenden en cada pasada y un grado de dificultad que aumenta con nuestra pericia al volante.

Es muy completo y entretenido gracias a una mecánica de juego directa con la que no hace falta tirarse horas para aprender. Además, incorpora partidas multijugador en un mismo PC, lo que supone una bomba de diversión cuando nos juntamos con unos cuantos amiguetes en casa.

«MicroMachines V4» es diversión en estado puro, sin colorantes ni conservantes.

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:

- ←→↑↓: Movimiento
- A: Disparo
- S: Dejar armamento
- D: Claxon


Direcciones de Internet 5 Pág. 96


¿Funciona en mi PC? Pág. 76

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 2000/XP)



Micro Machines V4

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 64 **FAX:** 91 367 88 98
PRODUCTOR: Codemasters
DESARROLLADOR: Codemasters
OTRAS VERSIONES: PS2, PSP, NDS
ACTUALIZACIÓN DISPONIBLE EN: Pág. 95





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 3 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Sus originales carreras donde todo vale para ganar, le convierten en un título muy sencillo pero tremendamente divertido. Una espectacular e inteligente opción para no aburrirse. Y si es con amigos, ¡¡mejor!!

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,81**
Gráficos	**13%**		**7,69**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**4,43**
Música	2%	Normal	5,00
Efectos de sonido	3%	Realistas	7,00
Diálogos / Voces	2%	No tiene	0,00
Jugabilidad	**38%**		**8,47**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Casi infinita	9,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado / Sin problemas	8,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 406 29 64	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (1.572,5 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	1 Megabyte	8,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Suficiente (A,G,H,I,J)	**5,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,73**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,11**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	750 Micro Machines y 50 pistas diferentes	8,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	4/4 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,03**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,03**
PRECIO/CALIDAD	**Bien**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	29,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	29,95 / 8,03 = 3,73 = Bien	



CIV CITY ROMA



SIMULACIÓN • Diseña la metrópoli más perfecta, habitable, próspera y con unos ciudadanos más contentos que unas castañuelas.

Firaxis ha colaborado estrechamente con Firefly Studios, propiedad del genial Sid Meier's, para desarrollar una nueva rama dentro de la serie «Civilization» totalmente distinta y con algunas particularidades y notables diferencias. Y es que se han abandonado las batallas y la estrategia por la gestión típica de ciudades.

El marco elegido es la antigua Roma y la propuesta levantar de la nada una pequeña población. A partir de aquí, tendremos que demostrar nuestras dotes de planificación para hacerla prosperar hasta convertirla en la urbe más esplendorosa de su época.

CÓMO SE JUEGA

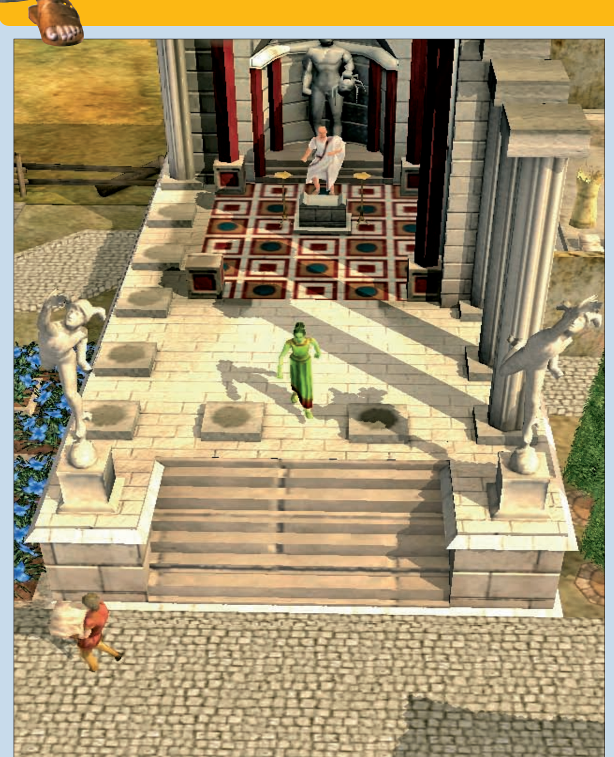
A la hora de fundar una ciudad se necesita adoptar una serie de decisiones, como elegir un enclave, pero sobre todo, es imprescindible atraer a gente que quiera trabajar para levantar los cimientos de la futura metrópoli.

Para captar trabajadores, lo primero será construir un centro urbano donde puedan reunirse, pero también habrá que dar cobijo a esa mano de obra y brindarles la infraestructura necesaria para que satisfagan unas comodidades mínimas: llevar agua hasta unas termas para su higiene o proveerles de alimento, como carne y vino, o una vestimenta adecuada para su categoría social.

Debemos tener en cuenta que todos estos servicios han de emplazarse cerca de las viviendas, ya que si se ubican fuera del perímetro de la ciudad el abastecimiento será imposible. ¿Qué significa esto?, que las comodidades al final redundan en un mejor funcionamiento de todo y una mayor actividad, lo que conseguirá ampliar los límites de la ciudad y asegurar su crecimiento. Si además construimos carreteras dentro del casco urbano, la gente irá mucho más deprisa, aumentando la productividad laboral.

Clave para todos estos logros será planificar una perfecta ordenación del espacio y colocar cada edificio en el lugar apropiado para crear una cadena perfecta. Aunque para edificar habrá que tener muchos denarios –la moneda romana– en nuestras arcas. Éstas, precisamente, se llenan gracias a la recaudación de impuestos, y ahí habrá que andar finos pues si esquilmamos

ASÍ SE JUEGA: LEVANTA UN IMPERIO



1 Un templo es imprescindible en una ciudad; la gente necesita consejo espiritual y un lugar para casarse y tener hijos.



2 La materia prima es primordial; las caravanas que enviemos por ellas se ven en el mapa 1.



3 El acueducto surtirá de agua a los vecinos y podremos construir baños para su higiene.



4 A la ventana de demografía se accede desde aquí 2 y muestra el estado de los ciudadanos.



5 Cada habitante tiene su historia y esta ventana 3 dice dónde vive, nombre, profesión...





al pueblo se sentirán infelices y harán la maleta para marcharse a otros enclaves.

VALORACIÓN

«CivCity Roma» es un título enfocado a los aspectos económicos de la simulación donde lo importante es construir con cabeza y formar una cadena de infraestructuradas orientadas a fomentar el bienestar de nuestros ciudadanos. Nada que ver, por ejemplo, con las ambiciones bélicas de la saga «Civilization».

Estamos ante un juego completo, largo y con mucha miga que no es nada complicado. Eso sí, necesitaremos de mucha pericia y horas de juego para saber qué medidas funcionan para evitar una diáspora de plebeyos. ¡¡Ah, y encima tiene una enciclopedia!!

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Seleccionar
Botón Derecho: Aceptar
Rueda Ratón: Zoom
Teclado:
Espacio: Pausa
Tab: Objetivos

Direcciones de Internet Pág. 96


¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Construcción y economía son las bases sobre las que se asienta este título. Un plan urbanístico ordenado será sinónimo de éxito.



Tener a la población feliz es fundamental. Nuestros ciudadanos estarán gustosos de quedarse y esto atraerá a nuevos habitantes.



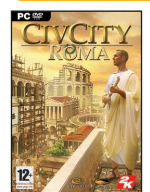
La Civilopedia tiene más de 1.000 referencias con información detallada sobre los edificios y la gente de la Roma de esa época.



El tutorial nos orientará en los primeros pasos y al comenzar la partida aparecerá una ventana explicando los fundamentos básicos.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 2000/XP)



CivCity Roma

DISTRIBUIDOR: Take2
TEL. INFORMACIÓN: 91 636 39 20 **FAX:** 91 636 39 21
PRODUCTOR: 2K Games
DESARROLLADOR: Firefly Studios
OTRAS VERSIONES: No

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Jugadores Expertos

COMENTARIO DEL JUEGO



Fundar una ciudad y hacerla cada vez más próspera es un reto realmente divertido y una salida para quienes prefieran la simulación económica a la bélica. Además, siempre aprenderemos algo de historia de Roma.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,00**
Gráficos	**13%**		**6,31**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Mediocres	2,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Correctos	4,00
Efectos especiales	2%	Correctos	4,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,86**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Jugabilidad	**38%**		**8,42**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Infinito	10,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Media	5,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	No es necesaria	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Perfectos	10,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%		6,00
Ayuda en internet	1%	91 636 39 25	0,00
INSTALACIÓN	**5%**	No tiene (www.taketwo.es)	**6,54**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (1.409,7 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	7 Megabytes	4,71
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Adecuado (A,C,D,F,G,H,I)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,09**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**6,25**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	34 misiones, 115 edificios y más de 1.000 referencias a la Civilopedia	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,91**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,91**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,99€	
Cálculo de la nota precio/calidad	39,99 / 7,91 = 5,06 = Suficiente	

PARADISE

AVENTURA • Una joven amnésica encontrará en África la aventura de su vida. ¿Y a ella misma?

Benoît Sokal, afamado dibujante y guionista de cómics, fue uno de los principales artífices del renacer de las aventuras gráficas con la excelente «Syberia». En su nueva creación, nos traslada a Africa para narrarnos la peripecia personal de Ann Smith, que ha de cumplir la última voluntad de su padre, el rey King Rodo. Destronado y moribundo, desea reencontrarse con su hija a la que abandonó en su infancia. Pero un accidente complicará las cosas y la avioneta en la que viaja se estrellará en el palacio de Madagme.

La joven salva la vida pero tendrá que hacer frente a dos hechos inesperados: la pérdida de la memoria y un extraño encargo del príncipe del palacio, que le obligará a cruzar su país para devolver una pantera negra a su lugar de nacimiento.

CÓMO SE JUEGA

«Paradise» es la historia de una mujer que inicia un doble viaje a lo desconocido; por un lado reencontrarse con la tierra en la que nació y, por otra, descubrir su verdadero yo, que duerme enterrado bajo una amnesia que le impide recordar quién es.

Con un panorama así, nuestro mejor consejo es que, una vez iniciada la aventura, no perdamos tiempo e intentemos hablar con todos los personajes que se

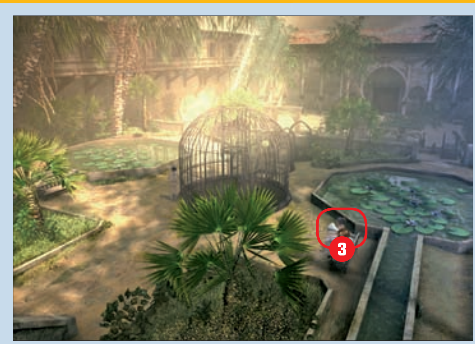
ASÍ SE JUEGA: LA GRAN AVENTURA AFRICANA



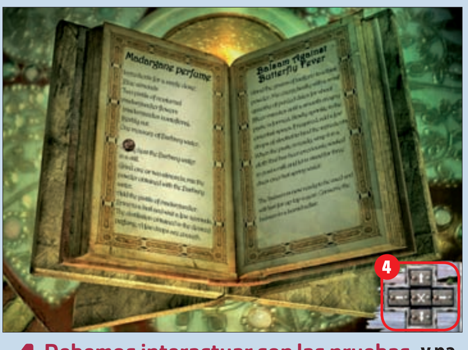
1 Tras el accidente Ann no recuerda nada y debe leer la nota que el doctor dejó sobre la mesa (1) para saber qué ha sucedido.



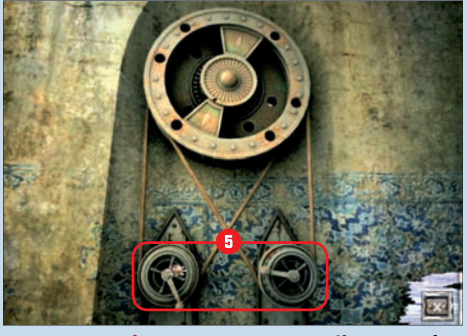
2 El botón derecho abre el inventario (2), allí están los objetos que hemos ido recogiendo.



3 Si hay posibilidad de diálogo, el puntero adoptará la forma de una trompeta (3).



4 Debemos interactuar con las pruebas, y para ello nos serviremos de estos botones (4).

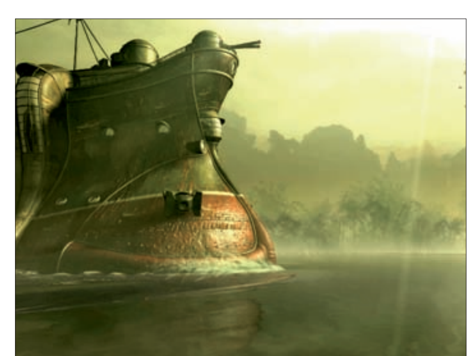


5 Puzzles lógicos y sencillos; aquí hay que pulsar los engranajes (5) y colocarlos correctamente.


«Paradise» es un viaje por África y se ha hecho un trabajo gráfico primoroso recreando sus parajes.


Ann no recuerda nada, sólo sabe que debe guiar a una pantera hasta su lugar de nacimiento.


En sus puzzles y conversaciones hallaremos la clave para resolver esta enigmática aventura.


Una serie de secuencias introductorias nos sitúan en la trama y en la peripecia que viviremos.

crucen en nuestro camino. Cada uno, a su manera, nos irán soltando pequeñas dosis de información que nos facilitarán la tarea de progresar en la trama.

El mecanismo que nos permite superar nuevos desafíos son los puzzles. Nos resultarán exigentes pero son muy agradecidos, ya que se trata de retos puramente lógicos y bien concebidos que nos recompensarán con el hallazgo o consecución de objetos imprescindibles para seguir.

Por ejemplo, el primer acertijo de la aventura nos obligará a conseguir aceite y un mechero que, combinados, nos permitirán encender una lámpara para ver en la oscuridad. Os suena, ¿no?

Tan fundamental como la resolución de puzzles será interactuar con los personajes que encontraremos, ya que nos ayudarán a descubrir los próximos objetivos, y arrojarán luz sobre la forma en que debemos solucionar los problemas a que nos enfrentaremos. ¿Cómo sonsacarles esa preciosa información? Pues con perspicacia y mucho tacto. Tendremos que medir bien nuestras palabras para no enojar a nuestro interlocutor y evitar que se niegue en redondo a facilitarnos pistas.

El manejo de Ann es tan sencillo como intuitivo. Basta el ratón para controlar todos sus movimientos y acciones. El puntero nos indica el tipo de interacción que podemos realizar; si adopta la forma de una trompeta significará que es posible hablar con determinado personaje, si al pasarlo sobre un objeto se transforma en unos pinchos es que puede ser manipulado, mientras que si deseamos inspeccionar una zona aparecerá una pequeña lupa.

Como sucede en este tipo de juegos, el inventario es una herramienta importantísima. Allá irán a parar todos esos objetos que recojamos, y que son la clave para desvelar la trama y alcanzar el final de la aventura.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo: Aceptar**
- **Botón Derecho: Inventario**

Teclado:
- **Esc: Menú**

VALORACIÓN

«Paradise» tiene una historia brillante y absorbente, de las que atrapan al jugador desde los primeros compases y no lo sueltan. Además, la recreación de los personajes y el entorno, por el que nos movemos con absoluta libertad, es magnífica.

Sus puzzles están muy bien urdidos y son un desafío a la capacidad deductiva del jugador. No vale probar y errar, habrá que estrujarse las neuronas buscando siempre la solución más lógica. Esto va en beneficio del devenir de la aventura, ofreciendo un desarrollo rápido y fluido.

Encima, uno de los grandes alicientes es ayudar a Ann a descubrir quién es y por qué tiene que guiar a la pantera. En definitiva, una aventura recomendable.

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76

VERSIÓN COMENTADA: PC-CD (Win 98/ME/XP)

RESULTADOS DEL TEST



Paradise

DISTRIBUIDOR: Friendware
TEL. INFORMACIÓN: 91 724 28 80 **FAX:** 91 725 90 81
PRODUCTOR: Micro Application
DESARROLLADOR: White Birds
OTRAS VERSIONES: No

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Una historia interesante y bien urdida, sostenida por brillantes diálogos y puzzles que desafían la lógica del jugador, y que transcurre en parajes de extraordinaria belleza. ¡Vamos! , un placer para la mente y los sentidos.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**6,59**
Gráficos	**13%**		**6,54**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Escasos	2,00
Tecnología	3%	2D/3D	7,00
Sonido	**7%**		**7,14**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Normales	5,00
Jugabilidad	**38%**		**6,50**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio	5,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Realismo	3%	Medio	5,00
Intensidad	3%	Escasa	3,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	No es necesaria	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Sin problemas	8,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 724 28 80	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.friendware.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**7,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (2.235,5 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,D,E,F,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,51**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	250 lugares que visitar y 60 personajes con los que hablar	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,47**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,47**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 7,47 = 5,35 = Suficiente	



SIN EPISODES EMERGENCE

ACCIÓN • Freeport es una ciudad donde el caos campa a sus anchas y el único que puede poner orden somos nosotros. ¡Aplica tu ley!

El futuro es un lugar incierto donde acechan miles de enemigos a los que debemos dar su merecido.

El destino a veces da nuevas oportunidades para saldar cuentas pendientes, al menos en el caso del coronel John Blade. Ocho años después de los sucesos acaecidos en el original «Sin», la sensual y pérfida científica Elexis Sinclair vuelve a ponerse en su punto de mira, y Blade tendrá la posibilidad de acabar con ella y con su perversa corporación, SINTEK, a lo largo de lo que se anuncia como una saga estructurada en capítulos que irán apareciendo cada cierto tiempo y del que «Sin Episodes Emergence» es el primero.

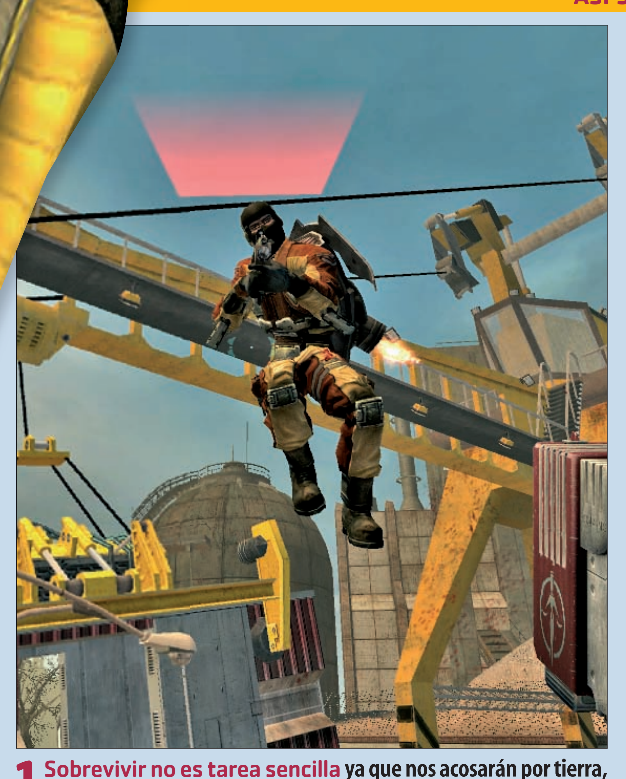
CÓMO SE JUEGA

«Sin Episodes Emergence» es el típico juego de acción en primera persona que nos invita a sobrevivir a pesar de los enemigos que intentan darnos caza. Una idea recurrente pero que funciona y eso es, al final, de lo que se trata.

La mecánica es la habitual y consiste en ir superando una serie de fases que nos van acercando, poco a poco, al corazón de la corporación SINTEK mientras damos sentido al argumento que nos cuentan. Un escenario en el que habitan cientos de enemigos que debemos eliminar de la forma más rápida y económica posible. Esto significa que tendremos que disparar primero y preguntar después sin gastar demasiadas balas en el intento.

Como no podía ser de otra forma, el enemigo no se consuela con mandarnos soldados especialmente entrenados para la ocasión, sino que también recurren a los ya clásicos... ¡¡mutantes!! Bestias horripilantes que

ASÍ SE JUEGA: LUCHA CONTRA EL MAL



1 **Sobrevivir no es tarea sencilla** ya que nos acosarán por tierra, mar y aire. ¡¡Mucho cuidado con el enemigo del jet-pak!!



2 **Los escenarios esconden trampas** como este camión: o lo esquivamos o nos arrolla.



3 **John Blade es un tipo duro** que utiliza la culata para dejar su sello en la frente del enemigo.



6 **Los paneles interactivos importan** lo suyo ya que abren el camino a nuevas áreas de juego.



7 **Elexia Sinclair es nuestra enemiga,** a pesar de que sus curvas puedan indicar lo contrario.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Disparo principal
- **Botón Derecho:** Disparo secundario
- **Rueda Ratón:** Cambiar arma

Teclado:
- **←→↑↓: Movimiento**
- **Espacio: Salto**

le dan un toque de drama a una historia en la que siempre paga el pato la humanidad.

Lógicamente, con enemigos así el perdón y la piedad no existe y habrá que utilizar todo lo que pongan a nuestro alcance. Por eso debemos darle uso al divertido arsenal de armas que «Sin Episodes Emergence» nos brinda: ametralladoras, recortadas, pistolas de repetición, etc.

Por suerte, John Blade no estará solo en su lucha y tendrá a su alrededor un competente equipo: Jessica Cannon, una oficial despampanante y JC, un informático experto en piratear sistemas que nos permitirá crear venenos para potenciar los reflejos de Blade.



Eliminar a todos los enemigos y salir vivos es el objetivo principal de este divertido juego de acción futurista.

VALORACIÓN

La ambientación y el apartado visual, en general, es extraordinario, aprovechando todo el potencial del motor utilizado para «Half-Life 2». Eso sí, necesitaremos un PC bastante potente para disfrutarlo en todo su esplendor.

Algo que se agradece durante el juego, es que las fases de «Sin Episodes Emergence» van alternando los momentos de acción salvaje con otros más reposados, donde la paciencia y el sigilo serán la llave para mantenernos vivos. Esto, además de tensión, aporta variedad al desarrollo y dispara la diversión.

Lástima que los programadores hayan sido un tanto rácanos con la duración total del juego, que da para poco más de 10 horas, aunque es un pecadillo perdonable dado el razonable precio de lanzamiento. Otro detalle peliagudo a tener en cuenta es que necesitaremos disponer de conexión a Internet para jugar, pues se actualiza vía Steam.

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



4 Sanar las heridas no es fácil, por eso se han colocado recuperadores (1) que alivian el dolor.



5 El enemigo se organiza en grupos así que nos vendrá bien disparar a bidones explosivos.



8 Podemos piratear terminales mediante localizadores. Así podremos abrir puertas.



9 El armamento es variado aunque la munición escasea. Apunta bien o morirás.

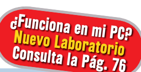
RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA
PC-DVD (Win 98/ME/XP)



Sin Episodes Emergence

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
TEL. INFORMACIÓN: 91 343 64 00 **FAX:** 91 343 64 02
PRODUCTOR: Ritual Entertainment
DESARROLLADOR: Ritual Entertaiment
OTRAS VERSIONES: No





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 18 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Acción a destajo sin más complicaciones que las de eliminar a todos los enemigos que aparezcan por la pantalla y sobrevivir. Divertido, simple y directo. ¿Qué más podemos pedir para pasárnoslo bien?

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,60**
Gráficos	**13%**		**8,31**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,14**
Música	2%	Adecuada	7,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**7,63**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
Vida del juego	6%	Corta	4,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Realismo	3%	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Muy alta	8,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 234 111	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.espana.ea.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (561,2 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	1 Megabyte	8,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Poca información (D,I,J)	**3,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,98**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,11**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	13 ciudad enorme y 5 potentes armas	6,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/16 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,06**
Corrección positiva			
Corrección negativa		Es necesario tener conexión*	-0,20
RESULTADO DEL TEST	**Notable**		**7,86**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**		
Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 8,06 = 2,54 = Sobresaliente		

* permanente a internet aunque no es un juego online

CITY LIFE

SIMULACIÓN • Diseña la ciudad del futuro y conviértela en un paraíso de bienestar para sus habitantes. ¡¡Ojito con las obras!!

Una ciudad próspera precisa de industrias, servicios y viviendas, y de un alcalde competente que sea capaz de administrar todos los recursos económicos, humanos y estructurales que tenga a su alcance, además de velar por los intereses de la ciudadanía. Si te crees preparado para afrontar un reto de tal envergadura, en «City Life» dispondrás de los medios necesarios para dar forma a la perfecta ciudad del futuro.

CÓMO SE JUEGA

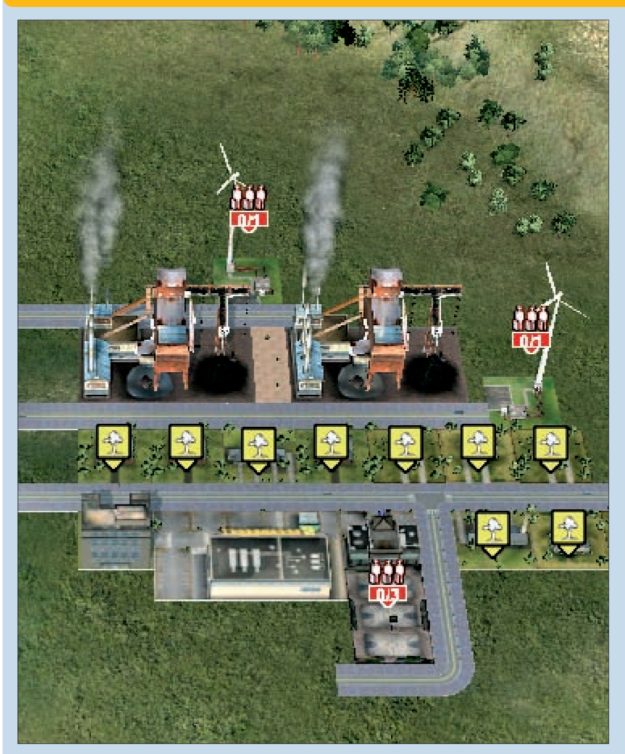
El reto de este simulador es poner en pie una ciudad ocupándonos de su diseño, organización y funcionamiento. Esto nos dará la posiblidad de probar nuestra capacidad como arquitectos y regidores, según progresemos por las distintas etapas de creación de nuestro proyecto.

La primera decisión a tomar será elegir el lugar donde se va a asentar nuestra población. Las posibilidades de «City Life» en este sentido son variopintas, ya que podremos decantarnos por muy diferentes tipos de terrenos, desde regiones montañosas a entornos de playa o incluso zonas pantanosas. Es importante que antes de decidir el enclave tengamos una idea muy clara en la cabeza de qué tipo de ciudad queremos, pues las condiciones orográficas y su ubicación influirán notablemente en su ordenación y en sus posibilidades de expansión.

La primera piedra del proyecto ha de ser forzosamente el ayuntamiento, centro neurálgico y emblemático de la ciudad. Las construcciones que levantemos en sus inmediaciones serán congraciadas con bonificaciones, ya que estarán en una zona privilegiada. A partir de aquí, habrá que lanzarse a la fiebre del ladrillo, construyendo viviendas y viviendas para dar cobijo a los ciudadanos que deseen establecerse en nuestro municipio.

Esta vorágine urbanística no debería hacerse sin criterio, sino de modo ordenado y armónico

ASÍ SE JUEGA: LA CIUDAD DE TUS SUEÑOS



1 Debemos seguir un plan ordenado y racional: colocar el ayuntamiento, levantar viviendas y montar empresas.



2 La calidad de vida es básica y no se deben colocar fábricas junto a una zona residencial.



3 Los servicios aportan bienestar y cubren las necesidades de ocio y sanitarias de la sociedad.



4 Todo funciona con energía, así que habrá que colocar generadores que surtan a la ciudad.



5 Para expandirse hay que invertir y ganar espacio para poner las nuevas infraestructuras.



Fundar una ciudad y dar bienestar a nuestros convecinos es el objetivo de este divertido juego.



Disponemos de entornos muy distintos para ubicar la ciudad: montaña, playa... difícil elección.



El motor 3D ofrece muchas opciones y da gran libertad para construir y diseñar como queramos.

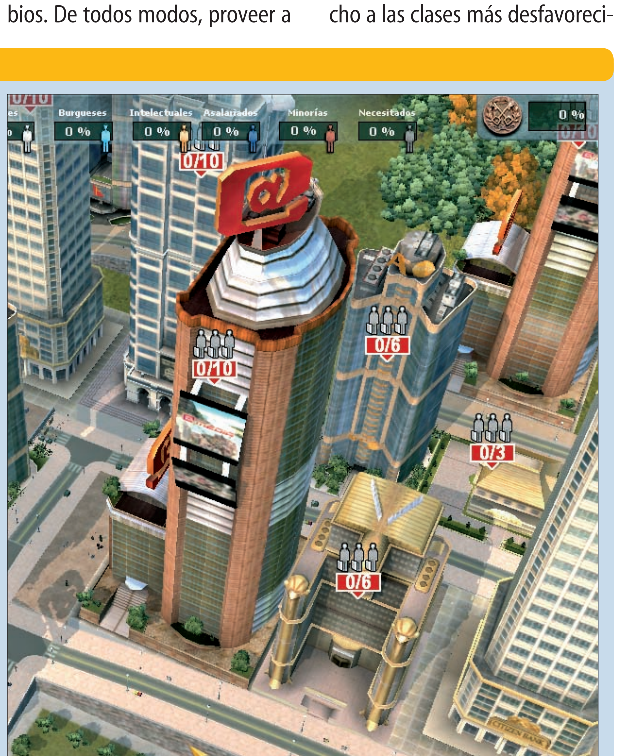


La ambientación es excelente, con estilos arquitectónicos y perspectivas muy variadas.

para que los futuros ciudadanos se encuentren a gusto.

Así, es importante la creación de zonas especialmente acondicionadas para las distintas culturas, seis en este caso, con infraestructuras acordes a su particular filosofía y condiciones de vida, para evitar mezclas que puedan desencadenar posibles disturbios. De todos modos, proveer a los distintos barrios con servicios de primer orden, como restaurantes, hospitales y tiendas, evitará muchos problemas.

Lanzarse a construir está muy bien, pero para ello se necesitan unas arcas repletas y una buena gestión. Esto significa implantar un sistema equitativo pero generoso de impuestos. Apretarle mucho a las clases más desfavorecidas es fomentar su descontento, así que habrá que dar con el punto justo entre calidad de vida y afán recaudatorio. La principal fuente de ingresos provendrá de las empresas privadas, aunque procurando también que su cuenta de beneficios esté siempre por encima de los costes.



6 **Las empresas proporcionan riqueza** a una ciudad, algo esencial para su crecimiento y mejora de la calidad de vida.

VALORACIÓN

Original simulador de construcción y gestión, que ofrece múltiples posibilidades de diseño y organización de una ciudad.

El planteamiento resulta tan sencillo como divertido, a la par que desafiante por la necesidad de hacer convivir en armonía a las seis culturas existentes. El bienestar del ciudadano ha de estar siempre por encima de nuestras ambiciones, lo que debemos tener presente, pues cuanto más crece la ciudad más complicaciones surgirán. Por fortuna, el nivel de dificultad está bien ajustado.

«City Life» es entretenido y completo, aunque levantar una gran ciudad nos llevará muchas, pero que muchas, horas.

CONTROLES BÁSICOS

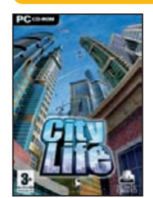
Ratón:
Botón Izquierdo: Confirmar opción

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST

PC-CD (Win ME/2000/XP)



City Life

DISTRIBUIDOR: Nobilis
TEL. INFORMACIÓN: 91 185 81 60 **FAX:** 91 185 81 61
PRODUCTOR: Monte Cristo
DESARROLLADOR: Deep Silver
OTRAS VERSIONES: No

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 3 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Por su sencilla mecánica de juego y sus abundantes y útiles herramientas, el reto de crear ciudades se convierte en un entretenimiento muy divertido y con muchas posibilidades hasta dar con el diseño ideal.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,10**
Gráficos	**13%**		**8,77**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**5,86**
Música	2%	Adecuada	7,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	No tiene	0,00
Jugabilidad	**38%**		**8,29**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta	8,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 01 33 21	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.nobilis-iberica.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (1.826,2 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,B,C,D,F,G,H,I,J)	**9,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**6,09**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,51**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	22 Mapas y 250 edificios diferentes	7,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,21**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**8,21**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 8,21 = 4,87 = Suficiente	

REEDICIÓN

WORLD OF WARCRAFT



ROL ONLINE • La Horda y la Alianza buscan valientes para decantar la balanza de su lado. ¡¡Ficha por un bando y conviértete en héroe!!

Punta de lanza de uno de los géneros más en boga, «World of Warcraft» ha roto todas las previsiones en cuanto a cifras de venta, convirtiéndose en uno de los títulos más jugados: sus seis millones de usuarios en todo el mundo así lo avalan.

Cronológicamente, el juego se desarrolla unos años después de los hechos acaecidos en «Warcraft III», con los No Muertos confinados en Lordaeron y la Horda y la Alianza manteniendo un pulso equilibrado por el dominio de Azeroth. Nuestro objetivo: elegir una facción, evolucionar a nuestro avatar y convertirlo en leyenda cumpliendo cientos de "quest" a lo largo de la aventura.

CÓMO SE JUEGA

Una vez enrolados en un bando, tendremos que asignarle a nuestro personaje un nombre y una clase. Las posibilidades son muy diversas, druida, paladín, guerrero, mago, etc., y la elección condicionará nuestra forma de jugar. Así, un mago ataca a distancia y está constantemente pendiente de su reserva de maná, mientras que un guerrero busca siempre el cuerpo a cuerpo por su capacidad de resistencia al daño.

En cuanto a las "quest", o misiones, las hay de naturaleza y complejidad muy dispar, desde entregar una simple carta a

Con seis millones de cuentas en todo el mundo, «World of Warcraft» es el juego de rol online más famoso de la historia.

1 **Es posible crear grupos de hasta 40 jugadores**, que serán necesarios para entrar en algunas mazmorras de nivel alto habitadas por magníficos enemigos.



Solos o en compañía, la diversión está asegurada durante años. Escenarios y enemigos no faltarán.

El plantel de jefes es de impresión. Onyxia, por ejemplo, es uno de los que mejores objetos suelta.

cuestiones más espinosas como adentrarnos en una peligrosa mazmorra para acabar con un temible jefe. Resolverlas nos brindará recompensas en forma de dinero, objetos y experiencia.

Al superar estas "quest" y eliminar enemigos iremos adquiriendo experiencia y, por ende, subiendo de nivel, lo que se consumará en nuevas y más poderosas habilidades para nuestro personaje. De enseñárnoslas se encargará un maestro a cambio de discretas sumas de dinero.

El oro se obtiene de los enemigos, o a través de las recompensas de las "quest", la venta de objetos o nuestra propia profesión. Hay nueve principales y tres secundarias, normalmente lincadas entre sí; alquimista con "herbalista", herrero con minero, etc.

VALORACIÓN

La clave de «World of Warcraft» es su progresiva complejidad, muy sugerente para el jugador ya que conforme subimos de nivel disfrutaremos de "quest" más exigentes de las que se obtienen jugosas recompensas. Es, precisamente, esa búsqueda del premio, la experiencia y el dinero para comprar un mejor equipo, lo que nos impulsa a seguir jugando sin descanso. Una hora tras otra.

Sin duda, el mejor juego que existe para internarse en las apasionantes aguas del rol online.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo: Mover cámara**
- **Botón Derecho: Acción**
- **Rueda Ratón: Zoom**

Teclado:
- **P: Habilidades**
- **B: Bolsa**
- **L: Libro de "quest"**
- **M: Mapa**

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76

ASÍ SE JUEGA: UN HÉROE PARA AZEROTH



2 Hay dos modos de transporte, zepelín y barco para realizar viajes intercontinentales.



3 Esta interrogación 1 nos señala quién es el personaje que ha de darnos la recompensa.



4 Los combates son muy divertidos ya que podremos usar todo tipo de poderes 2.



5 El equipo se distingue por el color: verde, mágico; azul, raro y púrpura, épico.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST

PC-DVD (Win 98/ME/XP)

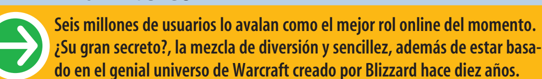


World of Warcraft

DISTRIBUIDOR: VUG
TEL. INFORMACIÓN: 91 735 55 02 **FAX:** 91 735 27 30
PRODUCTOR Y DESARROLLADOR: Blizzard
OTRAS VERSIONES: No
ACTUALIZACIONES DEL JUEGO AUTOMÁTICAS







EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Seis millones de usuarios lo avalan como el mejor rol online del momento. ¿Su gran secreto?, la mezcla de diversión y sencillez, además de estar basado en el genial universo de Warcraft creado por Blizzard hace diez años.

	Porcentaje			Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**44%**			**8,99**
Gráficos	**9%**			**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	2%	Muy cuidados		10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	2%	Muy cuidados		10,00
Animación / Movimientos de los personajes	1,5%	Perfectos		10,00
Efectos especiales	1,5%	Increíbles		10,00
Tecnología	2%	3D		10,00
Sonido	**5%**			**7,30**
Música	1,5%	Excelente		10,00
Efectos de sonido	2%	Excelentes		10,00
Diálogos / Voces	1,5%	Sin traducir		1,00
Jugabilidad	**30%**			**8,97**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	3%	Mínimo		10,00
Vida del juego	8%	Casi infinita		9,00
Argumento	2%	Apasionante		10,00
Realismo	2%	Excepcional		10,00
Intensidad	3%	Enorme		10,00
Variedad de situaciones	5%	Muy elevada		9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	5%	Muy alta		10,00
Textos - Subtítulos	2%	Sin traducir		1,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3,45%**			**1,74**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 888 498		6,00
Ayuda en internet	2,45%	No tiene (www.vup-interactive.es)		0,00
INSTALACIÓN	**5%**			**8,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático		10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	1%	Sí (3.303,6 Megabytes)		10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	1%	Sí		10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	En inglés		3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**3%**	Adecuado (B,C,D,E,F,G,H)		**7,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**5,20%**	Funciona con las 24 tarjetas		**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**5,20%**	Más información en Pág. 23		**9,83**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**3%**			**6,67**
Menús de configuración en castellano	1%	No		0,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí		10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí		10,00
OTROS DATOS	**5%**			**5,80**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	3 Continentes, 8 razas, 9 Clases distintas		10,00
Idioma (comprobado)	3%	Inglés		3,00
GESTIÓN DE CUENTAS	**7%**			**9,71**
Número de servidores disponibles (territorio, comprobado)	2%	87 (Inglaterra, Alemania y Francia)		9,00
Periodo de tiempo necesario para crear una cuenta (comprobado)	2%	Mínimo		10,00
Número máximo de personajes por cuenta (comprobado)	2%	10		10,00
Bonos mensuales (tipo, comprobado)	1%	Sí. Tres (35,97€), seis (65,94€)		10,00
COMUNICACIÓN DURANTE EL JUEGO	**6%**			**6,67**
Posibilidad de comunicación directa (función de chat)	3%	Sí		10,00
Posición de la ventana de chat ajustable (comprobado)	1%	Sí		10,00
Soporte para headsets (auriculares y micrófono, comprobado)	2%	No		0,00
TEST DE FUNCIONAMIENTO DE LA CONEXIÓN	**8%**			**8,75**
Conexión telefónica (módem 56K, franja horaria de prueba)	2%	Con lag (tarde)	Con lag (noche)	5,00 10,00
Conexión de banda ancha (ADSL 512 MB, franja horaria de prueba)	2%	Sin lag (tarde)	Sin lag (noche)	10,00 10,00
Conexión de banda ancha (ADSL 2 MB, horario de prueba)	2%	Sin lag (tarde)	Sin lag (noche)	8,47
Conexión de alta velocidad (ISDN, horario de prueba)	2%	Sin lag (tarde)	Sin lag (noche)	
NOTA MEDIA	**100%**			**8,47**
Corrección positiva				
Corrección negativa				
RESULTADO DEL TEST	Notable			**8,47**
	Insuficiente			
Precio (recomendado por el distribuidor y sin incluir costes de conexión)	29,99€			
Tarifa de registro (Al crear la cuenta en el servidor)	0€			
Tarifa básica (para 6 meses de suscripción al juego)	77,94€			
Cálculo de la nota precio/calidad	107,93 / 8,47 = 12,74 = Insuficiente			

REEDICIÓN

ALEJANDRO MAGNO

ESTRATEGIA • El gran Alejandro fue uno de los mayores estrategas de la Historia y, gracias a este juego, podremos demostrarlo.

La famosa película de Oliver Stone da sentido a un título con el que reviviremos las batallas más importantes de Alejandro Magno. Tomaremos el control de las tropas del reino de Macedonia, iniciaremos una cruzada por toda Asia y nos pondremos como objetivo aniquilar a los persas, culpables de la muerte de nuestro padre. ¿Estás preparado para consumar la venganza?

CÓMO SE JUEGA

Con la licencia oficial de la película, «Alejandro Magno» nos propone emular las victorias conseguidas por tan mítico personaje a través de un desarrollo típico de la estrategia clásica, esa que nos permite guerrear y olvidarnos para siempre de recolectar recursos por el escenario.

Por eso, es fundamental conocer al dedillo a todas nuestras unidades para sacarles el máximo rendimiento. La colocación en el campo de batalla es muy importante por lo que antes de comenzar debemos organizar a nuestras tropas en pelotones, poniendo primero a los soldados más defensivos para que aguanten las embestidas. Como siempre, gana el ejército que mantiene a más unidades con vida.

Además de las batallas se han incluido fases de exploración que consisten en buscar un objeto escondido por el escenario con un reducido grupo de hombres a los que acompaña el gran Alejandro, héroe que brinda importantes bonificaciones en los indicadores de moral, puntería y fuerza.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Selección
- **Botón Derecho:** Dar órdenes

Teclado:
- **M:** Cambiar minimapa
- **I:** Información sobre la unidad

VALORACIÓN

Lo que más impresiona a primera vista de «Alejandro Magno» son las espectaculares y descomunales batallas donde cientos de unidades se pelean en pantalla. Además, gracias a las introducciones sacadas de la película, la ambientación resulta excelente.

La sencillez es una tónica general. Tanto, que basta con agrupar las unidades y lanzarlas al ataque para que dé comienzo el combate y nos lo pasemos bomba. En definitiva, un gran juego que se vuelve a poner a tiro.

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Pensar y organizar son claves ya que los combates ocupan la mayor parte del juego. El aspecto económico y de recursos queda en un segundo plano.



Las espectaculares batallas en campo abierto nos permiten disfrutar de una experiencia única, ya que se dan cita hasta 64.000 unidades en pantalla.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-CD (Win 98/ME/XP)



Alejandro Magno

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 **FAX:** 91 640 46 10
PRODUCTOR: IMF
DESARROLLADOR: Game World
OTRAS VERSIONES: No





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Sencillo y sin complicaciones, esa es la apuesta de un título que mezcla la estrategia y la táctica con decenas de miles de unidades en pantalla y que se olvida de la gestión económica y de recursos.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,33**
Gráficos	**13%**		**6,46**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	2D	4,00
Sonido	**7%**		**8,00**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**7,50**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Realismo	3%	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 11 78 03	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.ubisoft.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2.114,3 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Suficiente (A,G,H,I,J)	**5,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,76**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**8,75**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	4 Campañas, 4 héroes y 120 edificios diferentes	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/8 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,78**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	Notable	**7,78**
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente	

Precio (recomendado por el distribuidor)	9,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	9,95 / 7,78 = 1,28 = Sobresaliente



CODENAME PANZERS Phase One

ESTRATEGIA • La importancia de los tanques en la Segunda Guerra Mundial fue decisiva. ¿Estás dispuesto a comprobarlo?

En la Segunda Guerra Mundial los blindados jugaron un papel fundamental en algunas batallas. Así lo podremos verificar a lo largo de las tres campañas que nos ofrece «Panzers». Un juego que nos invita a elegir bando –Aliados o tropas del Eje– para conseguir la victoria definitiva sobre el enemigo.

CÓMO SE JUEGA

A pesar de tratarse de un juego de estrategia, «Panzers» se olvida desde el primer instante de la gestión de los recursos, centrándose exclusivamente en el aspecto táctico de las batallas.

Esa falta de recursos y, por tanto, de una estructura que nos permita fabricar tanques como churros, convierte a cada blindado en un tesoro de incalculable valor. Por eso debemos protegerlos para no perder demasiados efectivos e intentar ganar cuantos puntos de prestigio sea posible para adquirir nuevas unidades.

Los enemigos saben colocarse en el mapa y suelen aprovechar la orografía para tendernos emboscadas. El tanque tiene cuatro flancos por los que puede asimilar distintos grados de daño. Si lo exponemos siempre por el mismo caeremos rápido, por eso es aconsejable variar las formaciones de ataque para adaptarnos a los disparos del adversario.

La tripulación del tanque es esencial ya que de no contar con todos los miembros no podremos utilizar su potencial de fuego.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Selección
- **Botón Derecho:** Acción
- **Rueda Ratón:** Zoom

VALORACIÓN

Acción y estrategia constante es la receta de «Panzers», un juego muy cuidado que cuenta con un completísimo manual y una guía donde se repasan al detalle cada una de las unidades. Además, en esta reedición FX ha metido todos los parches existentes y se han corregido errores que aparecieron con la primera versión. Por continente y contenido, «Panzers» es una gozada de juego.

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Nula gestión de recursos y mucho tronar de cañones es la fórmula elegida por «Panzers» para ofrecer otra visión de la Segunda Guerra Mundial.



El masivo desembarco de Normandía es el punto de partida de la campaña que viviremos desde las filas de las tropas Aliadas en Europa.

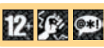
RESULTADOS DEL TEST — VERSIÓN COMENTADA: PC-DVD (Win 98/ME/XP)



Codename Panzers Phase One

DISTRIBUIDOR: FX Interactive
TEL. INFORMACIÓN: 91 799 01 10 FAX: 91 799 12 25
PRODUCTOR: CDV
DESARROLLADOR: Stormregion
OTRAS VERSIONES: No

¿Funciona en mi PC? Nuevo Laboratorio Consulta la Pág. 76



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



Consevar cada unidad como oro en paño y una buena disposición táctica de las unidades será lo que nos haga falta para ganar la guerra. Además, gráficamente el juego es impresionante. ¡Más obuses y menos recursos!

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,53**
Gráficos	**13%**		**6,62**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Correctos	4,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Correctos	4,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**9,14**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**7,55**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Elevada	8,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Aguda	7,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón / Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**8,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 799 12 75	6,00
Ayuda en internet	1%	Pistas y trucos (www.fxplanet.com)	10,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2.029,3 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,C,D,F,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,72**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**9,05**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	88 unidades y 3 campañas distintas	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/8 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,17**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable 8,17**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**
Precio (recomendado por el distribuidor)	9,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	9,95 / 8,17 = 1,22 = Sobresaliente


Computer
Hoy
Juegos


Computer
Hoy
Juegos

Juegos de Rol para todos
VIDAS DE LEYENDA

Héroes épicos, guerreras en busca de tesoros y fortuna, magia y fantasía. Las múltiples y escondidas formas del mal son los ingredientes básicos de los juegos de rol.

Dice el libro de estilo del rol que en el comienzo cualquier villorrio, o incluso un mundo entero, se verá amenazado por las hordas del mal y sólo la gallardía de un héroe, ya sea en solitario o acompañado de otros defensores del bien, logrará salvarle de las terribles garras de las tinieblas.

Quizá se trate de comienzos un tanto tópicos pero que, partiendo de determinadas claves comunes, encierran aventuras apasionantes y con personalidad propia. Así, el héroe es figura principal dentro de un universo preferentemente fantástico que debemos salvar con nuestra magia o las armas especiales que portemos. Otra constante es la presencia de enemigos, generalmente seres provenientes del inframundo o de otras razas que siempre nos superan por goleada en número y mala baba.

LOS JUEGOS

Los cuatro títulos que hemos seleccionado para confeccionar la Comparativa están entre lo mejor de lo mejor del género: «Titan Quest», «Dungeon Siege II», «Sacred» y «Oblivion» son garantía de diversión y entusiasmarán a los roleros de cualquier tipo.

En común tienen la figura de un héroe, heroína, que se enfrenta en una épica misión a cientos y cientos de peligros. Monstruos, demonios o ladrones se interpondrán en nuestro camino, pero gracias a nuestros poderes conseguiremos solventar cualquier situación adversa.

LOS CRITERIOS

Con esta Comparativa pretendemos dilucidar cuál es el mejor juego de rol. Para ello, hemos diseñado una tabla en la que desmenuzamos una por una las opciones de juego que creemos debe tener un título de estas características: diversión, control...

El número en este caso sí que es importante. Se valora muchísimo que tengamos la mayor cantidad de opciones posibles para crear y definir a nuestro personaje, influyendo también los niveles que nuestro avatar pueda alcanzar a través de la experiencia y las capacidades de lucha y magia que tengan asignados por su rol.

Otros factores que suben la nota son la cantidad de personajes a controlar, las misiones en el modo campaña o, incluso, si se nos permite elegir el alineamiento. Sin olvidarnos de la gran transcendencia que tienen los objetos en estos desarrollos y que muchas veces son el motor para seguir completando misiones. No en vano, el dinero y el equipo son una parte esencial en estos apasionantes títulos de rol.

MUCHO ROL

La tabla es la vara de medir que utilizamos para examinar en profundidad lo que da de sí cada uno de los cuatro juegos comparados. Se analizan punto por punto virtudes y defectos, restando importancia a detalles como la calidad gráfica o las animaciones, en beneficio de concentrarnos exclusivamente en aspectos más relacionados con la diversión.

Todos los datos reflejados en la tabla son claves para conocer cuál de los cuatros juegos aporta más al género y el que mejor introduce al jugador en los misterios del rol. El destino en la batalla de «Titan Quest», «Dungeon Siege II», «Sacred» y «Oblivion» comienza en esta apasionante Comparativa de COMPUTER HOY JUEGOS. ¡Que los hados os acompañen!

RECONOCE EL GÉNERO

1. HISTORIA
Un buen argumento cargado de misterio y aventura es esencial. Cuantas más situaciones, conversaciones y sucesos nos introduzcan en su mágico mundo, mucho mejor para atraer la atención del "rolero" en ciernes.

2. RAZAS Y CLASES
Nuestra personificación dentro del mundo viene determinada por la clase y raza de nuestro héroe. Cuanta más variedad y diferencias presenten entre sí los posibles avatares, más posibilidades tendremos de crear un personaje único.



3. BÚSQUEDAS (QUEST)
Son necesarias misiones variadas que brinden al jugador recompensas. Cuanta más interpretación exijan al jugador, mucho mejor.

4. OBJETOS
Son necesarios para equipar a nuestro héroe. Han de ser variados y limitados por nivel, ya que conseguir un objeto demasiado poderoso arruinar la diversión.

5. LIBERTAD
El alineamiento moral (bueno o malo) será decisivo en nuestra aventura y sólo puede obtenerse con mucha libertad de acción a lo largo de la historia.

Dungeon Siege II

En Aranna esperan la llegada de un héroe capaz de salvarles de las garras del mal. Qué mejor oportunidad para un mercenario. ¿No?



GAS Games · Microsoft | Las situaciones más críticas, muchas veces, requieren de héroes inesperados y el mundo de Aranna, amenazado por hordas de criaturas malignas, ha de ponerse en manos de un mercenario si quiere salvarse. Por fortuna, seremos nosotros los que controlemos y diseñemos al salvador, principalmente en lo tocante a sus habilidades de combate y magia. Nuestras elecciones perfilarán su personalidad y conforme progresemos en la aventura, conseguiremos hacer de él un grandísimo luchador.

En nuestro recorrido nos toparemos con otros héroes, que no dudarán en unirse a la noble causa. Estas incorporaciones irán formando un grupo cada vez más poderoso gracias, principalmente, a que podremos combinar las habilidades de los diferentes personajes que nos acompañan y de las variantes que podemos elegir a la hora de subir de nivel.

Sin duda, este título está especialmente indicado para tomar contacto con el género, ya que no exige de un conocimiento profundo de los conceptos "roleros" y divierte desde los primeros instantes.

Requisitos: Pentium 4 2 GHz / 512 MB
Comentado en: CHJ Nº 54

The Elder Scrolls IV Oblivion

Criaturas infernales siembran el horror y la destrucción en Cyrodiil. Todo parece perdido... cuando entra en escena el último paladín.



Bethesda Softworks · Take2 | La saga de «The Elder Scrolls» se caracteriza por concebir aventuras que conceden al jugador una libertad total, sus acciones y la posibilidad de moverse a su libre albedrío le dan la sensación de ser dueño de su propio destino. Pues bien, esta concepción de juego ha encontrado en el cuarto capítulo de la serie «Oblivion», su mejor y más depurado exponente.

La historia nos traslada a Cyrodiil, un mundo de gigantescas dimensiones que está a punto de sufrir una terrible invasión. En sus ciudades más importantes están apareciendo unos portales que comunican con un plano infernal. Miles de bestias llegan en oleadas, sembrando el pánico entre la población. El destino ha querido que sea nuestro avatar quien se encargue de echarles de Cyrodiil.

Las posibilidades de creación del personaje son enormes y muy variadas. Podremos convertirnos en escurridizo ladrón, un orco gerrero de fuerza formidable e, incluso, en un elfo con poderes mágicos.

Requisitos: Pentium 4 2 GHz / 512 MB
Comentado en: CHJ Nº 62

Sacred

Ancaria es el paraíso de todo guerrero con alma de explorador, sus vastos dominios están llenos de magia, tesoros y luchas sinfín.



Ascaron · FX Interactive | Nada menos que seis personajes tendremos a nuestra disposición en «Sacred» para vivir una aventura épica llena de peligros y cientos de misiones. ¿Nuestro objetivo final? Desterrar el mal de Ancaria. Y la cosa va a estar complicada porque un pérfido mago ha liberado a un poderoso y legendario demonio, dándole la oportunidad de someter al mundo de Ancaria con su ejército de terribles criaturas maléficas.

El mundo a explorar que ofrece «Sacred» tiene unas dimensiones descomunales. Nos hartaremos a deambular libremente por parajes de gran belleza en busca de misiones secundarias, que nos irán planteando los diversos personajes que encontraremos en nuestro viaje, pero sin perder de vista nuestro objetivo final.

Esta libertad de acción, unido a la tremenda cantidad de sitios que podemos visitar, dan como resultado un desarrollo largo, intenso, divetido y variado.

Además, podremos disfrutar de un modo multijugador, que nos permitirá combinar nuestros poderes y los de otros jugadores.

Requisitos: Pentium III 800 MHz / 128 MB
Comentado en: CHJ Nº 41

Titan Quest

Los temidos titanes han escapado de su prisión y amenazan con destruirlo todo. Pero los dioses confían en el poder de nuestra espada.



Iron Lore Entertaiment · THQ | Ambientado en la Antigüedad clásica, la peculiar odisea que propone «Titan Quest» discurrirá por un gigantesco mapa que comprende tierras de Grecia, Egipto y parte de Asia.

El héroe es el pilar central del juego, y en nuestras manos queda el deber de hacerle evolucionar e ir mejorando sus habilidades a medida que avancemos por el desarrollo. La generosa cantidad de opciones disponibles nos permitirá enfocar su trayectoria hacia la magia, el combate con espadas, o bien dotarle con facultades en ambas prácticas.

El entrenamiento se realiza eliminando a los cientos de enemigos que atestan los mapas, pero también completando misiones. A cambio de favores, muchos personajes estarán dispuestos a ofrecernos objetos o dinero, que emplearemos en mejorar el equipo, algo esencial ya que las "quest" se irán complicando cada vez más. Aunque también las recompensas irán aportando objetos y dinero.

Los titanes serán nuestros enemigos más temibles y para vencerlos habrá que haber acumulado suficiente experiencia y contar con armas y poderes a la altura de su potencial.

Requisitos: Pentium 4 2 GHz / 512MB
Comentado en: CHJ Nº 64

La Comparativa en Detalle

Los cuatro juegos seleccionados han sido sometidos a un completo Test creado expresamente para esta ocasión. Los parámetros analizados y puntuados se han consensuado con todos los miembros de la redacción, con la intención de definir las condiciones mínimas que debe cumplir un juego de rol.

SERVICIO

1 La venta del juego no exime al distribuidor de una responsabilidad posterior, por lo que creemos que una buena asistencia técnica puede convertir al comprador en asiduo de una compañía concreta.

INSTALACIÓN

2 La instalación debe ser clara y sencilla. Cuanta más información proporcione al usuario, mayor será la puntuación que obtendrá.

OPCIONES DEL JUEGO

3 En COMPUTER HOY JUEGOS consideramos que el mejor juego de rol debe ofrecernos mucho más que combates. Además, debe implicarnos en una historia y hacernos partícipes del mundo en que discurre y de los cambios que en él se van produciendo. Por esa razón, este apartado de la Comparativa es el que aporta la mayor puntuación.

Se ha concedido también mucha importancia a la duración del juego. Debe contar con un modo campaña y disponer de muchas misiones. Se valorará el número de clases de razas diferentes, pues aporta mayor variedad.

Además, se han tenido en cuenta otros detalles como la presencia de objetivos secundarios, que nos relajen de la búsqueda principal, o la posibilidad de elegir alineamientos y asumir los valores morales y las peculiaridades de la personalidad del protagonista.

FUNCIONAMIENTO/ MANEJO

4 En esta sección encontramos los elementos que permiten al jugador controlar a los personajes y la cámara, y gestionar la información en el interfaz. Los juegos de rol nos tienen acostumbrados a una perspectiva isométrica en tercera persona, idónea para enfrentarnos a los cientos de enemigos que nos asaltarán. Estos combates multitudinarios hacen necesaria la presencia de un zoom para fijar la distancia más cómoda para seguir la acción y zambullirnos en los avatares de la lucha.

Cuenta también para la puntuación la información que se muestra en pantalla: salud, objetivos, etc., y se valoran otros factores decisivos como el idioma, que ayudan al jugador enormemente a introducirse en la historia.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

5 El manual de instrucciones debe ser un recurso rápido de consulta, conteniendo datos referentes a las clases, modos de juego, armas, etc., y brindar consejos y tácticas para la supervivencia. Es indispensable también la presencia de un apartado que desgrane el argumento y nos ponga en antecedentes sobre los acontecimientos que nos deparará el juego.

RENDIMIENTO VÍDEO/SONIDO

6 Las pruebas de rendimiento de audio y vídeo intentan dar una idea real y precisa de la compatibilidad del juego en cada una de las 24 configuraciones de nuestro laboratorio. Y aunque los resultados no aparecen expresamente reflejados, sí dan una idea del grado de compatibilidad respecto del espectro de PC que tenemos en nuestro laboratorio. De esta forma, las puntuaciones comprendidas entre el 10 y el 7 garantizan un buen funcionamiento, así como todos los resultados inferiores al 6 comienzan a ser difíciles de hacer funcionar en los PC del Segmento Inferior. (Más inf. en Pág. 76).

LAS NOTAS

7 La relación precio calidad se alcanza al dividir el resultado del Test por su precio. Esa cifra se lleva a una tabla cuyos parámetros se han obtenido tras calcular el precio medio del segmento de juegos examinado en la Comparativa, marginando otros títulos y precios que podrían analizarse.

Índice hasta 3,50	Sobresaliente
3,50 hasta 4,37	Notable
4,38 hasta 5,83	Bien
5,83 hasta 8,74	Suficiente
8,75 hasta 17,48	Insuficiente
A partir de 17,49	Deficiente



En el laboratorio, COMPUTER HOY JUEGOS examina los títulos de esta Comparativa en los 24 ordenadores del laboratorio.

Resultados del Test



	Porcentaje
SERVICIO	**3%**
Teléfono de asistencia técnica (comprobado)	1,00%
Ayuda en internet (comprobado)	2,00%
Teléfono de información (comprobado)	0,00%
Fax de inofrmación (comprobado)	0,00%
INSTALACIÓN	**5,40%**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2,00%
Indica espacio necesario en disco duro (espacio ocupado, medido)	0,70%
Indica espacio libre en disco (comprobado)	0,70%
Desinstalación (datos restantes no desinstalados, medido)	1,00%
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1,00%
OPCIONES DE JUEGO	**42%**
Número de personajes controlables (comprobado)	2,00%
Modo campaña (tipo, comprobado)	5,00%
Número de capítulos en modo campaña (comprobado)	6,00%
Número de clases (comprobado)	6,00%
Número de razas (comprobado)	3,00%
Número de niveles (comprobado)	3,00%
Inventario (comprobado)	3,00%
Objetivos secundarios (comprobado)	5,00%
Selección de Alineamientos (comprobado)	2,00%
Compraventa (comprobado)	2,00%
Tipo de rol (comprobado)	2,00%
Interacción con el escenario (comprobado)	1,00%
Mazmorras (comprobado)	2,00%
Modo multijugador (tipo de conexión, comprobado)	
FUNCIONAMIENTO / MANEJO	**26%**
Tiempo de aprendizaje para comprender el juego (comprobado)	4,00%
Tutorial (comprobado)	4,00%
Curva de aprendizaje / interés del juego	5,00%
Control sobre el personaje, dispositivo (comprobado)	2,00%
Perspectiva (comprobado)	1,00%
Mapa (comprobado)	2,00%
Atajos de teclado (comprobado)	2,00%
Información sobre la salud del personaje en pantalla (comprobado)	2,00%
Información sobre los objetivos en pantalla (comprobado)	2,00%
Idioma (comprobado)	2,00%
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**
Descripción del argumento (comprobado)	0,25%
Descripción de los personajes (comprobado)	0,50%
Descripción del objetivo (comprobado)	0,50%
Descripción de los elementos de pantalla (comprobado)	0,25%
Descripción de los controles / atajos de teclado (comprobado)	0,25%
Consejos y trucos (comprobado)	0,25%
Test de rendimiento de sonido	**10,80%**
Test de rendimiento de vídeo	**10,80%**
NOTA MEDIA	**100%**
Corrección Positiva/Negativa	
RESULTADO DEL TEST	
PRECIO/CALIDAD	
Precio (recomendado por el distribuidor)	
Cálculo de la nota precio/calidad	

8, 6, 4, 2, 0 / 1, 2, 3, 4

La gráfica muestra los niveles de interés y aprendizaje que consideramos ideales para un juego de rol. Por un lado se calibra el grado de interés, en función del aprendizaje necesario (eje Y), y por otro su permanencia en el tiempo (eje X) como factor imprescindible para obtener una diversión y unas cotas de entretenimiento mayor.

Puesto 1

GANADOR CALIDAD Computer Juegos

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Un grandísimo título lleno de opciones para explorar, "rolear" y combatir. La libertad de decisión, así como la gran cantidad de clases y razas disponibles, lo convierten en el justo ganador de esta Comparativa.

Puesto 2



DUNGEON SIEGE II

Su sencilla mecánica de juego es la mejor arma que tiene para divertir. Decenas de horas nos esperan, gracias a una trama muy interesante con gran cantidad de giros y sorpresas. Entretenido y muy completo.

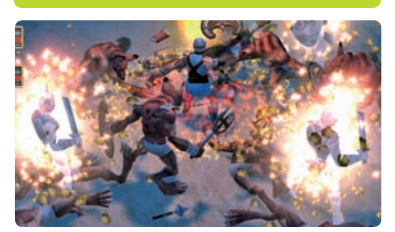
Puesto 3

GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos

SACRED

Espectacular mezcla de rol, acción y aventura que nos ofrece seis héroes con tramas diferentes. Cientos de enemigos, objetos y misiones nos esperan en un título excelente y perfecto para iniciarse en el género.

Puesto 4



TITAN QUEST

El juego más nuevo de los comparados es ya un clásico del rol. Su ambientada trama resulta de lo más atractiva y, además, gracias a la gran cantidad de opciones que ofrece, resulta de lo más divertido. Excelente.

The Elder Scrolls IV Oblivion	Nota	Dungeon Siege II	Nota	Sacred	Nota	Titan Quest	Nota
	3,33		3,33		3,33		3,33
Sí (91 636 39 25)	10,00	Sí (902 197 198)	10,00	Sí (91 799 12 75)	10,00	Sí (91 799 19 90)	10,00
No (www.taketwo.es)	0,00	No (www.microsoft.com/spain/juegos)	0,00	No (www.fxplanet.com)	0,00	No (www.thq.co.uk)	0,00
Sí (91 636 39 20)		Sí (91 391 90 00)		Sí (91 799 01 10)		Sí (91 799 19 90)	
Sí (91 636 39 21)		Sí (91 390 90 01)		Sí (91 799 12 25)		Sí (91 799 19 91)	
	6,43		10,00		7,41		10,00
Arranque Automático	10,00	Arranque Automático	10,00	Arranque Automático	10,00	Arranque Automático	10,00
No (4.458,1 Megabytes)	0,00	Sí (2.224,5 Megabytes)	10,00	No (1.654,4 Megabytes)	0,00	Sí (2.901,9 Megabytes)	10,00
No	0,00	Sí	10,00	No	0,00	Sí	10,00
7 Megabytes	4,71	0 Megabytes	10,00	0 Megabytes	10,00	0 Megabytes	10,00
Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00
	9,71		8,71		7,31		7,74
1 (héroe)	6,00	6 (héroe y acompañantes)	10,00	1 (héroe)	6,00	1 (héroe)	6,00
Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00
Muy elevado (16 capítulos)	10,00	Muy elevado (3 actos, 27 capítulos)	10,00	Elevado (4 actos)	8,00	Elevado (4 mundos)	8,00
27 (Caballero, Bardo, Mago, Clérigo...)	10,00	4 (Guerrero, Arquero, Mago y Druida)	6,00	6 (Elfo oscuro, Seraphín, Gladiador, Elfa del bosque, Vampira y Mago)	6,00	28 (Guardián, Paladín, Mago, Guerrero...)	10,00
10 (Bretón, Guarda Rojo, Elfo del Bosque, Alto Elfo...)	10,00	4 (Humano, Driada, Medio Gigante y Elfo)	6,00	Raza limitada a la clase escogida	3,00	1 (Humano)	3,00
Muy elevado (infinitos)	10,00	Muy elevado (100 niveles)	10,00	Muy elevado (infinitos)	10,00	Elevados (65)	8,00
Sí (enorme)	10,00	Sí (limitado)	8,00	Sí (limitado)	8,00	Sí (limitado)	8,00
Sí (muy variados)	10,00	Sí (muy variados)	10,00	Sí (variados)	8,00	Sí (variados)	8,00
Sí (interactivo)	8,00	Sí (2 facciones)	10,00	No	0,00	No	0,00
Sí (tiendas, mercaderes, mercado negro...)	10,00	Sí (tiendas, mercaderes)	8,00	Sí (tiendas, mercaderes)	8,00	Sí (tiendas, mercaderes)	8,00
Acción, interpretación	10,00	Acción	8,00	Acción	8,00	Acción	8,00
Muy alta	10,00	Media	6,00	Media	6,00	Media	6,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
No disponible		Sí (LAN, Internet)		Sí (Internet)		Sí (LAN, Internet)	
	6,23		9,54		9,85		8,15
Considerable (20 minutos)	4,00	Corto (10 minutos)	8,00	Muy corto (5 minutos)	10,00	Muy corto (5 minutos)	10,00
No	0,00	Sí	10,00	Sí	10,00	No	0,00
Escalonado, interés creciente	8,00	Inmediato, interés creciente	10,00	Inmediato, Interés creciente	10,00	Inmediato, interés creciente	10,00
8 6 4 2 0 / 1 2 3 4		8 6 4 2 0 / 1 2 3 4		8 6 4 2 0 / 1 2 3 4		8 6 4 2 0 / 1 2 3 4	
Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00
Tercera y Primera Persona	10,00	Tercera persona	6,00	Tercera persona	6,00	Tercera persona	6,00
Sí	0,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Textos en castellano	8,00	Voces y textos en castellano	10,00	Voces y textos en castellano	10,00	Textos en castellano	8,00
	8,75		8,75		8,75		8,75
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
No	0,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
	10,00		10,00		10,00		10,00
	4,21		7,42		9,83		5,58
	7,85		8,83		8,45		7,87
Libertad absoluta de decisión y movimiento	1,00						
Notable	← 8,85	**Notable**	← 8,83	**Notable**	← 8,45	**Notable**	← 7,87
Bien		**Sobresaliente**		**Sobresaliente**		**Suficiente**	
49,95€		29,95€		9,95€		49,95€	
49,95 / 8,85 = 5,64 = Bien		29,95 / 8,83 = 3,39 = Sobresaliente		9,95 / 8,45 = 1,18 = Sobresaliente		49,95 / 7,87 = 6,35 = Suficiente	

JUEGOS DE ROL

Veredicto final

Nuestra Opinión



Ignacio Hernández
Redactor

COMPUTER HOY JUEGOS presenta este mes una Comparativa que ayudará al jugador a elegir entre cuatro maravillas del rol. Los títulos seleccionados este mes son: «The Elder Scrolls IV Oblivion», «Dungeon Siege II», «Sacred» y «Titan Quest».

Una vez más, la redacción al completo se ha reunido para aunar criterios sobre lo que, en nuestra opinión, debe tener un juego de rol para ofrecer al jugador una experiencia fundamentalmente divertida.

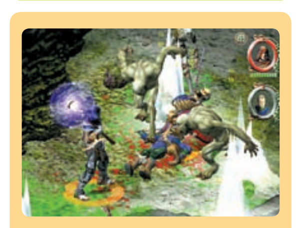
El triunfador absoluto ha sido «The Elder Scrolls IV Oblivion», completísimo en virtud de sus opciones que convencerán tanto al jugador que guste de interpretar su personaje, como al que disfrute explorando cientos de mazmorras. Nadie debería perdérselo.

Al segundo puesto se encarama «Dungeon Siege II», por su elevada intensidad y la libertad de acción y elección que brinda. Realmente, convence y divierte.

En términos de sencillez de juego, «Sacred» no tiene rival gracias a su enfoque y a la libertad que nos concede para decidir el camino de nuestro héroe. Para finalizar, el cuarto puesto lo ocupa «Titan Quest», que hace gala de una atractiva trama y una ambientación excelente.

Si algo se desprende de la Comparativa, es que el jugador se sentirá satisfecho con cualquiera de estos títulos. Todos ofrecen una experiencia de juego divertida y están magníficamente realizados. Si te va eso de ejercer de héroe en un mundo de fantasía e imaginación... lo pasarás en grande.

CON MÁS ACCIÓN



1. Sacred
2. Titan Quest
3. Dungeon Siege II
4. The Elder Scrolls IV Oblivion

PUESTO 1

GANADOR CALIDAD Computer Juegos

The Elder Scrolls IV Oblivion





- La trama es espectacular
- Multitud de misiones alternativas.
- Gran variedad de razas y clases.
- Un amplio mundo por recorrer

- El desarrollo se hace repetitivo.
- Algunos textos están mal traducidos.

Nota:	Notable 8,85
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	49,95€

DISTRIBUIDOR: Take2
PRODUCTOR: 2K Games
DESARROLLADOR: Bethesda Software
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 636 39 20
FAX DE INFORMACIÓN: 91 636 39 21

VALORACIÓN: Gran cantidad de opciones que nos permiten adoptar cualquier rol imaginable. La libertad de decisión y su extensión le convierten en el mejor del género.

PUESTO 2

Dungeon Siege II







- Gran variedad de enemigos.
- La simpleza de su desarrollo.
- Largo, completo y divertido.
- La posibilidad de jugar con seis héroes a la vez.

- El desarrollo se vuelve repetitivo con el paso del tiempo.
- La variedad de situaciones no es muy alta.

Nota:	Notable 8,83
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	29,95€

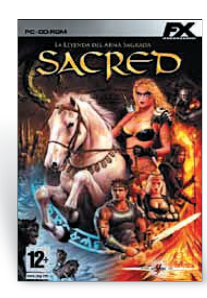
DISTRIBUIDOR: Microsoft
PRODUCTOR: Microsoft
DESARROLLADOR: Gas Powered Games
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 391 90 00
FAX DE INFORMACIÓN: 91 390 90 01

VALORACIÓN: Su sencillez hace que resulte divertido desde los primeros compases de la aventura, aunque luego quizá se haga algo repetitivo. Gustará a todo tipo de jugadores.

PUESTO 3

GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos

Sacred







- La intensidad es enorme.
- Variedad de misiones y situaciones.
- Gran cantidad de objetos y habilidades.
- Gran variedad de rompecabezas.

- Los mapas se hacen muy pesados de explorar.
- La inteligencia artificial no es muy alta.

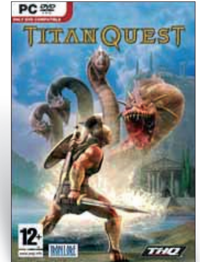
Nota:	Notable 8,45
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	9,95€

DISTRIBUIDOR: FX Interactive
PRODUCTOR: Ascaron
DESARROLLADOR: Ascaron
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 799 01 10
FAX DE INFORMACIÓN: 91 799 12 25

VALORACIÓN: El mundo de Ancaria es un filón para aventureros y guerreros por sus cientos de sitios a explorar y la gran cantidad de misiones y enemigos que encontraremos.

PUESTO 4

Titan Quest





- La trama es muy atractiva.
- Gran variedad de clases para configurar el personaje a nuestro antojo.
- Alto número de misiones alternativas.
- Cuatro escenarios muy variados.

- El contenido es algo lineal.
- No resulta demasiado variado y el desarrollo es algo repetitivo.

Nota:	Notable 7,87
Precio/Calidad:	Suficiente
Precio:	49,95€

DISTRIBUIDOR: THQ
PRODUCTOR: THQ
DESARROLLADOR: Iron Lore Entertaiment
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 799 19 90
FAX DE INFORMACIÓN: 91 799 19 91

VALORACIÓN: Un desarrollo muy completo, aderezado con una atractiva historia que mezcla habilmente rol y acción a partes iguales. Atraerá a jugadores de toda condición.

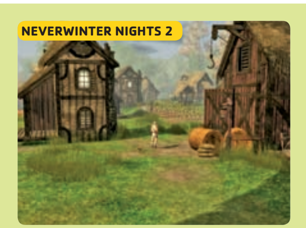
AMPLIANDO HORIZONTES: LOS JUEGOS QUE ESTÁN POR VENIR



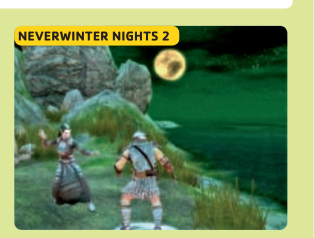
DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD



DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD



NEVERWINTER NIGHTS 2



NEVERWINTER NIGHTS 2

Dungeon Siege II Broken World: la primera expansión concebida para este fantástico título se encuentra aún en sus fases finales de desarrollo y testeo, pero ya hemos podido probarlo y la cosa pinta muy bien. La historia continuará en el último escenario que visitamos en el título original y alarga la vida de juego en unas 15 horas. Se van a incluir 40 nuevos enemigos, todos con sus propias características, además de dos clases que mezclan magia y lucha, y que incluso podrán utilizar mascotas para defenderse. Esta expansión apunta importantes sorpresas pero, lo que es más interesante, despejará dudas sobre el destino de Aranna. Un broche de oro para cerrar la saga.

NeverWinter Nights 2: buenas noticias, la continuación más esperada por todos los "roleros" del planeta está muy cerquita de salir al mercado. En «NeverWinter Nights 2» nos veremos inmersos en una trama apasionante que nos dejará decidir cómo jugar, gracias a las múltiples razas y clases disponibles. Se van a incluir las normas corregidas de la versión 3.5 de las reglas D&D, lo que implica que habrá unos cuantos cambios respecto a la primera parte, tanto a la hora de jugar como en el apartado visual. La ambientación parece que será de lujo gracias a un nuevo motor que, además, permitirá editar escenarios para que los usuarios creen sus propias misiones.



Computer
Hoy
Juegos

Rise & Fall
La Caída de los Imperios

Estrategia · Sacarle todo el partido a las múltiples habilidades y fortalezas de nuestro héroe será clave para triunfar en este choque de civilizaciones. Test pág. 26

Lo que hay que saber

LO QUE HAY QUE SABER

1. INTERFAZ



Información disponible en pantalla: ❶ imagen de nuestro héroe, ❷ salud, ❸ energía, ❹ nivel actual, ❺ próximo nivel, ❻ número de enemigos abatidos, ❼ tinajas restantes, ❽ minimapa, ❾ ventana de chat, ❿ menú de opciones, ⓫ bengala para el minimapa, ⓬ ventana de mensajes, ⓭ menú de construcción y órdenes, ⓮ madera, ⓯ oro, ⓰ puntos de gloria, ⓱ moral de las tropas, ⓲ población total, ⓳ consejeros y ⓴ objetivos de la misión.

2. CÁMARA



Es muy importante aprender a manejar correctamente la cámara para no desorientarnos y tener siempre al héroe localizado. La rueda del ratón controla el zoom.



Para desplazarla, llevamos el puntero hacia cualquiera de los lados de la pantalla y para rotarla pulsamos los dos botones del ratón. Con la tecla . la fijamos sobre una unidad.

3. AMPLIAR POBLACIÓN



A veces necesitaremos reclutar más hombres, para lo que nos hará falta levantar un mercado 1. Antes o después se nos quedará pequeño y habrá que ampliarlo para que se nos permita aumentar nuestra población 2.

4. ARQUEROS



Al disponer las unidades sobre el campo de batalla hay cosas que debemos tener claras, como que los arqueros son las unidades más débiles y, cuando no estén sobre las murallas, habrá que mandarles a la retaguardia.

5. CONSTRUCCIÓN



Podemos seguir siempre que queramos los avances en la construcción. Seleccionamos el edificio en cuestión para echarle una ojeada a la barra de progreso 1, y también al icono que nos va marcando su desarrollo 2.

6. ENTRENAR SOLDADOS



Los cuarteles son los lugares destinados al entrenamiento de la tropa y comenzaremos con espadachines 1, lanceros 2 y arqueros 3. Cada vez que reclutemos una unidad aparecerán diez soldados.

7. ESTATUA DE GLORIA



Podremos erigirla en cualquier lugar del mapa y sirve para generar puntos de gloria, que más adelante canjearemos para subir de nivel a nuestro héroe o reclutar consejeros.

8. CONSTRUIR UN CENTRO URBANO



Es el epicentro en torno al cual irán surgiendo nuestras edificaciones. Primero seleccionamos a un aldeano 1, pulsamos el botón 2 y elegimos el lugar donde construir 3.



Como ocurre con cualquier construcción, si queremos que se termine lo más deprisa posible necesitaremos enviar más aldeanos a trabajar a destajo en ella 4.



Una vez acabadas las obras, debemos actualizar para que se nos permita reclutar aldeanos. Más adelante, también se nos dejará colocar defensas, mejorar los recursos...

9. CONSTRUIR MUROS



Seleccionamos a un aldeano, pulsamos sobre el icono construir muro y fijamos el punto de origen 1. A continuación, movemos el puntero para determinar su longitud 2.



Si por alguna razón queremos abrir una puerta en la muralla, habrá que tenerla seleccionada 3 y, después, pinchar sobre la opción denominada construir puerta 4.



Aparecerá una especie de puerta transparente que podremos mover a lo largo de la superficie del muro hasta colocarla en el lugar deseado 5. Pinchamos para fijarla.



También es posible situar escaleras para que los arqueros suban a lo alto de los muros y gocen de una posición dominante. Seguimos el mismo procedimiento que con las puertas.

10. BATALLAS NAVALES



Capturar zona de pesca: los caladeros son neutrales y al jugador que logra hacerse con una de estas áreas se le otorga la posibilidad de aumentar su población. La forma de capturarlas es bien sencilla, ya que bastará con tocarlas con nuestro barco.



Embestir: lo primero que debemos hacer para que nuestro barco tenga la capacidad de atropellar a lo bestia a otro navío es adiestrar a un tamborilero 1. Para ejecutar la embestida, pulsamos en 2 y luego sobre el barco que vamos a despedazar.



Abordar: si nuestra tripulación es más numerosa siempre podemos intentar un abordaje con garantías. Debemos tener marineros en el barco 3, arrimarnos cuanto podamos y pulsar el botón 4 para enganchar nuestra nave a la del enemigo.



Conquistar barco: efectuada la maniobra de abordaje, veremos cómo nuestras tropas y las enemigas se baten el cobre encarnizadamente en la cubierta del barco. Por supuesto, el vencedor se quedará con el barco del perdedor y con cuanto contiene.

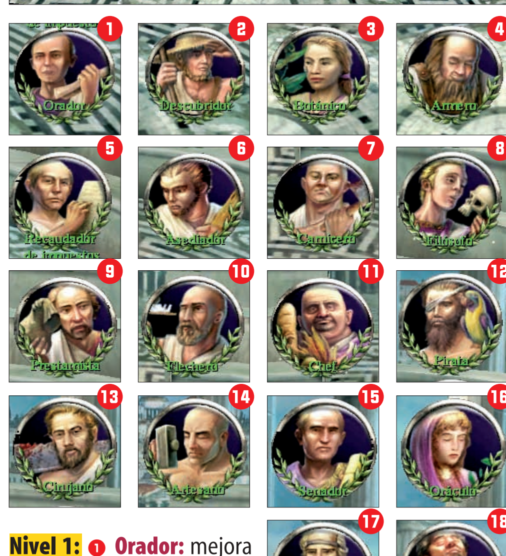
LO QUE HAY QUE SABER

11. CONSEJEROS

Griegos

Podemos reclutar consejeros, a cambio de puntos de gloria, que nos bonificarán con su sapiencia. Eso sí, nuestro héroe debe tener un determinado nivel para reclutarlos.



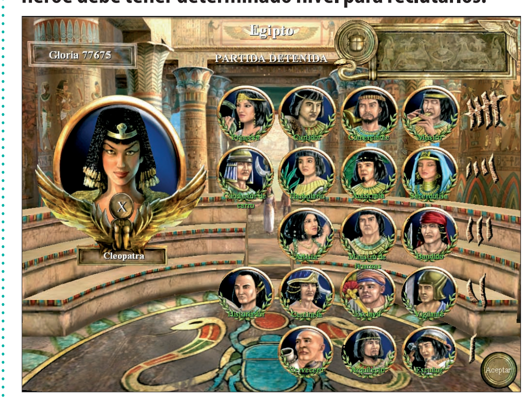


Nivel 1: ❶ **Orador:** mejora la moral de nuestras tropas. ❷ **Descubridor:** aumenta la gloria que se obtiene al explorar nuevas zonas. ❸ **Botánico:** los ciudadanos recolectan madera más rápido. ❹ **Armero:** mejora el ataque de los lanceros. **Nivel 2:** ❺ **Recaudador de impuestos:** los ciudadanos recogen oro más rápido. ❻ **Asediador:** mejora los puntos de vida de las armas de asedio. ❼ **Carnicero:** duplica los puntos de vida de los ciudadanos. **Nivel 3:** ❽ **Filósofo:** mejora la moral de las tropas. ❾ **Prestamista:** los ciudadanos liberan recursos al instante. ❿ **Flechero:** mejora el alcance de los arqueros. ⓫ **Chef:** reduce el tiempo de adiestramiento de los ciudadanos. **Nivel 4:** ⓬ **Pirata:** mejora la velocidad de los barcos. ⓭ **Cirujano:** otorga a todas las unidades la capacidad de curarse solas. ⓮ **Artesano:** todas las estatuas generan el doble de gloria. **Nivel 5:** ⓯ **Senador:** incrementa el número de unidades militares adiestradas. ⓰ **Oráculo:** mejora la moral de las tropas. ⓱ **Historiador:** aumenta la cantidad de gloria conseguida por bajas militares. ⓲ **Sumo sacerdote:** aumenta la energía del héroe.



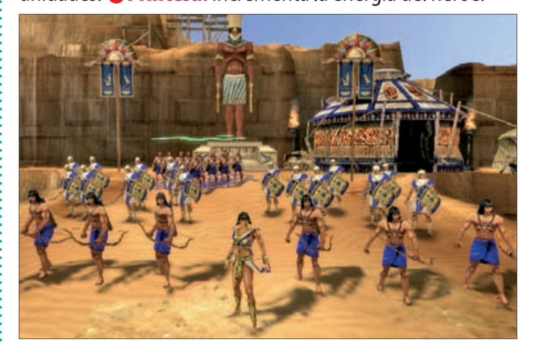
Egipcios

Podemos reclutar consejeros, a cambio de puntos de gloria, que nos bonificarán con su sapiencia. Eso sí, nuestro héroe debe tener determinado nivel para reclutarlos.





Nivel 1: ❶ **Escultor:** mejora la moral de las tropas. ❷ **Arquitecto:** consigue el triple de gloria por construir y mejorar edificios. ❸ **Cervecero:** los ciudadanos pueden convertirse en infantería. **Nivel 2:** ❹ **Vigilante:** las unidades evacuan edificios destruidos. ❺ **Esclavo:** los edificios se construyen y reparan solos. ❻ **Centinela:** reduce el tiempo de adiestramiento de los lanceros. ❼ **Historiador:** aumenta la gloria lograda por aniquilar enemigos. **Nivel 3:** ❽ **Bandido:** gana oro destruyendo edificios rivales. ❾ **Ministro de finanzas:** gana oro destruyendo edificios rivales. ❿ **Artista:** mejora la moral de las tropas. **Nivel 4:** ⓫ **Sacerdotisa:** aumenta la capacidad de la población. ⓬ **Autócrata:** todas las unidades cuestan menos recursos. ⓭ **Herbolario:** los curanderos pueden sanar a los aliados caídos. ⓮ **Conductor de carro:** los arqueros de los carros disparan flechas incendiarias. **Nivel 5:** ⓯ **Músico:** mejora la moral de las tropas. ⓰ **Comerciante:** usa la madera para cualquier cosa que cueste oro. ⓱ **Curtidor:** aumenta los puntos de vida de todas las unidades. ⓲ **Princesa:** incrementa la energía del héroe.



12. CABALLERÍA



Tendremos que construir un edificio destinado a entrenar a nuestra caballería, necesaria para aumentar nuestro potencial de ataque. Al principio sólo tendremos disponible a la unidad auxiliar, aunque conforme vayamos progresando podremos crear una gran variedad de ellas. Son vulnerables a los lanceros y muy efectivas contra la infantería.

13. MEJORA DE DEFENSA



Una vez que tengamos el centro urbano actualizado, podremos seleccionar esta interesante mejora. Consiste en frenar los ataques del enemigo por medio de avanzadillas de soldados, que saldrán de forma autónoma para detener las primeras oleadas. Pese a que no podemos controlarlos, son de gran ayuda y nos dan tiempo para organizar una posterior defensa más férrea de la ciudad.

14. PUESTOS AVANZADOS



En algunas misiones nos encontraremos con puestos avanzados que están en poder del enemigo. Capturarlos será fundamental ya que si lo logramos, y para ello habrá que aniquilar a todos las unidades allí destacadas, nuestra población máxima aumentará. Además, dispondremos de una fortaleza muy bien defendida desde la que frenar el posible avance del enemigo. Cuantas menos facilidades les demos para aproximarse a nuestra ciudad mejor.

15. LOS HÉROES



Los héroes son las únicas unidades que podemos controlar directamente, siempre y cuando posean la energía suficiente 1. Para hacerlo debemos pulsar la tecla Q.



La energía se adquiere a base de destrozar las tinajas 2 que iremos encontrando por el camino. Es vital buscarlas por el mapa, ya que están muy bien escondidas.



Cuando está bajo nuestro control, el héroe se convierte en el más feroz de los guerreros. Se pelea con el botón izquierdo del ratón, mientra el derecho se usa para el ataque especial.



También contamos con un arco para atacar a distancia, que sacaremos pulsando 2. Dependiendo del héroe que controlemos, el grado de pericia será mayor o menor.



Es de agradecer que los chicos de Midway nos hayan querido facilitar las cosas incorporando un zoom. También se accede a esta opción pulsando la tecla 2



De todos modos, si el enemigo se nos echa encima lo mejor será dejar el arco y desenvainar la espada. Para ello, pulsamos la tecla 1 y... ¡¡zasca!! ¡A repartir mandoblazos!



Tenemos la posibilidad de dar ciertas órdenes a nuestras tropas: 3 seguirnos, 4 que nos dejen solos, 5 cargar contra el enemigo 6 y ordenar a las catapultas que disparen.



Otra de las cualidades que atesora nuestro héroe es que puede subir escaleras para eliminar a los arqueros. Sólo tendremos que colocarlo delante de una y avanzar.



Nadar es otra de sus habilidades, aunque esta acción le supondrá una buena pérdida de energía. Se recomienda que cubra distancias cortas, o morirá en el intento.



Si acumulamos los puntos de gloria suficientes podremos subirle de nivel. Para ello, debemos dirigirnos a la ventana de los consejeros y pulsar sobre 7.





PREY (2ª parte)

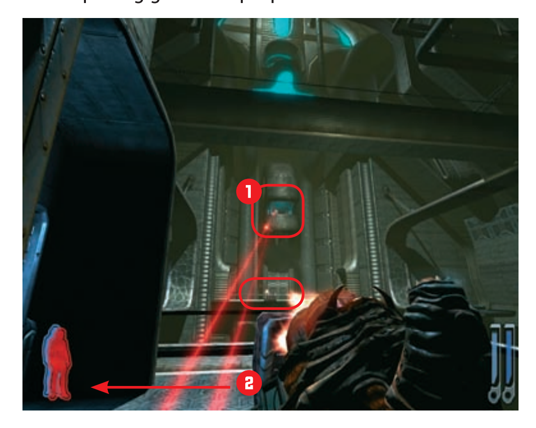
Acción · Tommy prosigue su venganza contra los alienígenas que están acabando con la raza humana. Ahora su objetivo es llegar a la cúpula de la Esfera. Test pág. 24 CHJ64

Puntos Clave

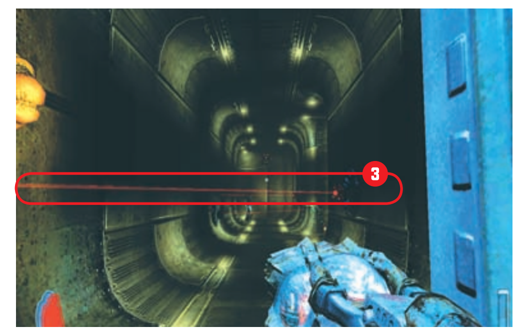
PUNTOS CLAVE: COMPLETA LA VENGANZA

1. LAS VIEJAS TRIBUS

Tras cargar la fase llegamos a una habitación donde no hay ningún cometido que hacer. Salimos por la puerta y vamos a un espacio gigantesco que parece el exterior de la nave.

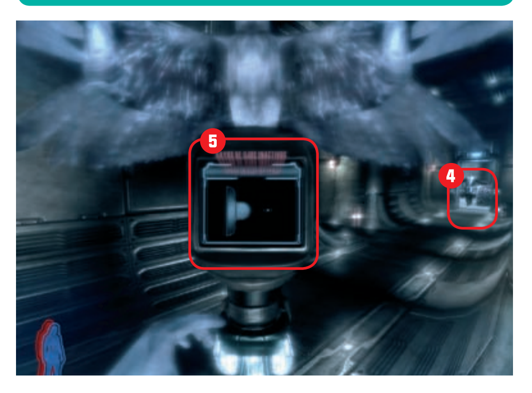


Nos recibirán soldados (1) disparando a discreción. Será mejor que nos escondamos protegiéndonos tras una columna que tenemos a la izquierda (2). Lo importante ahora es acabar con ellos, cueste lo que cueste.



Entramos por la primera puerta que vemos delante y comprobaremos que han puesto sensores láser (3) moviéndose por los pasillos.

1. LAS VIEJAS TRIBUS

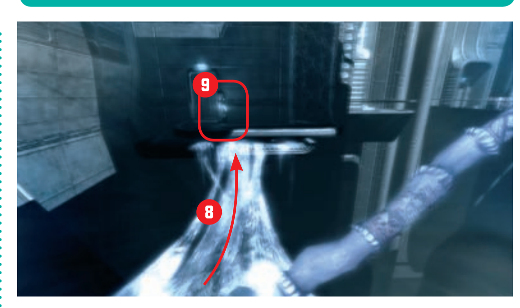


Necesitamos desactivarlos y para ello debemos salir del cuerpo de Tommy (4) pulsando E. Así podremos alcanzar la consola (5). Con el botón de acción quitaremos los molestos sensores que impiden el paso. No debemos olvidar que nos encontraremos con varias trampas en este mismo nivel, aunque todas se resuelven de la misma forma.

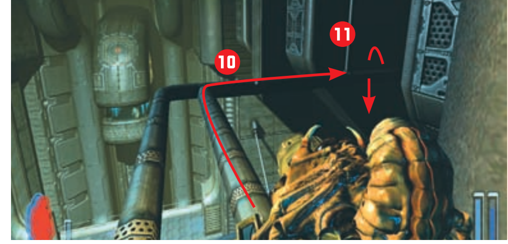


Al salir de nuevo al exterior nos fijamos en que el trepamuros está apagado. A la derecha, destaca la presencia de una consola (6) que, acto seguido, se iluminará. Cruzamos (7) al otro lado para proseguir.

1. LAS VIEJAS TRIBUS



Tras dejar atras unos cuantos pasillos, en los que hay que desactivar sensores láser, llegaremos a un lugar sin aparente salida. El trepamuros aparece apagado y no hay un interruptor para encenderlo. Por desgracia, se encuentra al otro lado. Veremos el sol que indica que en ese punto debemos utilizar el espíritu de Tommy. Por tanto, pulsamos E. Cruzamos por el camino espiritual (8) y alcanzamos el lado opuesto para activar el trepamuros (9). Pulsamos de nuevo E para volver al cuerpo.

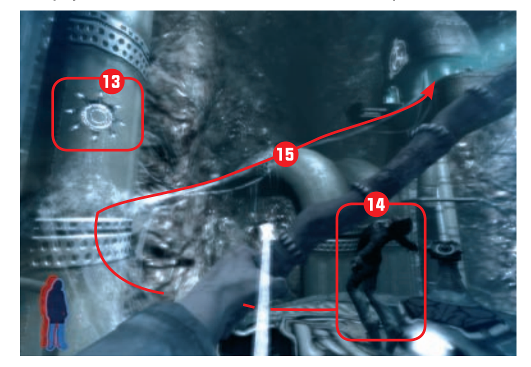


Tras pasar nuevos trepamuros, iremos a parar a un punto en el que aparecen dos tubos. Cruzamos por ellos (10) y nos metemos a la derecha. Si miramos hacia abajo veremos que en la parte inferior hay una plataforma. Nos dejamos caer sobre el tubo (11) y aterrizamos finalmente en el puente. Salimos de allí y nos adentramos en una habitación, donde tenemos que pulsar en una consola para abrir una puerta dimensional que nos lleva a otra estancia. Allí, podremos activar un exo-esqueleto para salir al exterior.

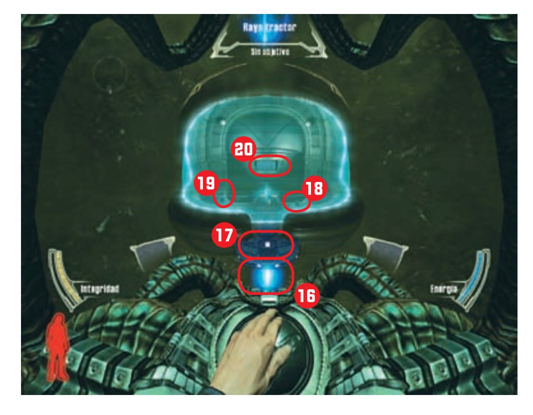


PUNTOS CLAVE: COMPLETA LA VENGANZA

1. LAS VIEJAS TRIBUS



Una vez fuera, nos encontramos ante una cámara inmensa con varios asteriordes que explotan a nuestro paso. Despejada la zona, debemos aterrizar en la plataforma 12.



Aparecerá otro sol 13, y ya sabemos lo que eso quiere decir. Vuelta al plano espiritual 14. Ascendemos por el camino que se hará visible 15 hasta el puesto de mando. Allí nos enfrentaremos a varios enemigos, pero les eliminaremos fácilmente. Por último, activamos la consola para que se abra la puerta de la cámara que hay en el techo. Regresamos al cuerpo de Tommy, cogemos el exo-esqueleto y volamos a través de la salida abierta.



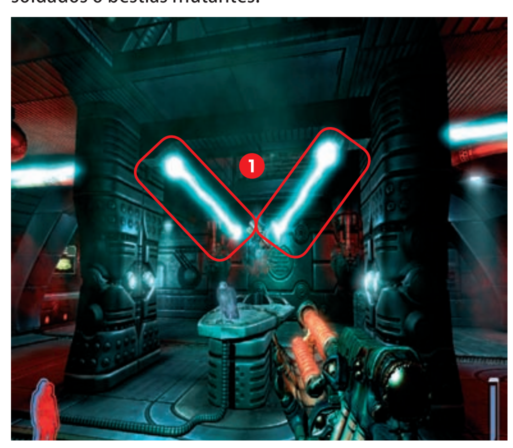
Llegamos a una nueva cámara con otro puzzle, que consiste en destruir la energía que mantiene cerrada la puerta de la cámara. Para resolverlo, lo primero será caer en la cuenta de que tres de los cuatro generadores emiten mayor cantidad de energía 16. Tendremos que repetir los siguientes pasos con cada generador: aterrizamos 17 en la plataforma de exo-esqueletos, salimos del cuerpo de Tommy pulsando E y desactivamos el campo de fuerza en la consola 18 (con algún generador esto no hará falta). Volvemos al cuerpo de Tommy y entramos en el generador, nos dirigimos a la consola 19 que abre el mecanismo protector y volvemos al exo-esqueleto. Una vez en vuelo debemos disparar al centro del generador 20, entonces lograremos destruir una pequeña plancha cuya función es proteger determinado objeto. Utilizando el rayo tractor podremos extraerlo de allí. ¡Cuidado! En cuanto hayamos terminado con los otros generadores aparecerán hordas de enemigos. Nos afanamos en liquidarlos para salir de la cámara por la abertura de la parte superior.

1. LAS VIEJAS TRIBUS

Seguimos avanzando por los pasillos hasta llegar a una nueva cámara. Allí, veremos una serie de fuegos guía y una puerta 21, que está obstruida por varios objetos. Con el rayo tractor del exo-esqueleto los retiramos para que la puerta se retire. Por fin conoceremos a los "Ocultos".

2. A TRAICIÓN

Elhuit, la cabeza visible de los "Ocultos" nos solicita un favor: debemos buscar al Guardián y darle caza, con el fin de utilizar en su contra la tecnología de los portales que emplean los alienígenas. Comenzaremos visitando las instalaciones donde se experimenta con las presas que van pillando, y que consideran más aptas para convertirlas en soldados o bestias mutantes.

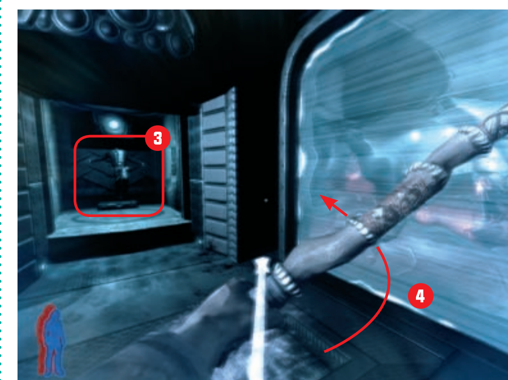


Antes que anda, más nos vale coger un arma nueva aunque, por desgracia, está aprisionada por dos células de energía 1. Nos dirigimos a la puerta de la izquierda y la destruimos. Iremos con cuidado porque al hacerlo, desde el techo una ametralladora empezará a dispararnos tantos láser como para quitarnos de enmedio en menos que canta un gallo. Salimos de la habitación, cruzamos la estancia donde se encuentra el arma y hacemos lo mismo con la otra célula.



Al volver a por el arma, descubrimos que la habitación estará infestada de enemigos. Tras eliminarlos a todos aparecerá un portal 2. Escapamos a través de él.

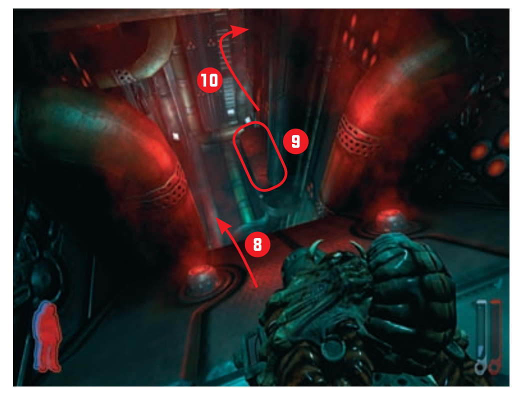
2. A TRAICIÓN



Saldremos a una extraña habitación que tiene una plataforma giratoria y una puerta con un campo de fuerza que no podemos desactivar. Dejamos a Tommy 3 dentro de la plataforma y salimos de su cuerpo pulsando E. Entramos a través del campo de fuerza y vamos hasta una consola 4 que debemos activar. El mecanismo hará girar la plataforma en la que está Tommy y, de este modo, le haremos llegar hasta donde nos encontramos. Volvemos a dirigirnos a la derecha, salimos por otra puerta con un campo de fuerza y pulsamos otra consola. Tommy volverá a rotar y ya podremos regresar a nuestro cuerpo.



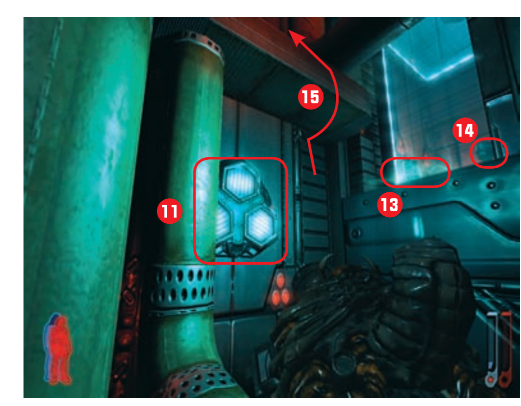
Tras comprobar que Jen, nuestra novia, está viva, llegaremos a una habitación con un trepamuros activo pero inaccesible, ya que hay unas puertas con campos de fuerza activados. Dejamos el cuerpo de Tommy y descubrimos un nuevo camino que cruza el vacío. Lo atravesamos 5 y llegamos hasta la consola 6. Al pulsarla, quitaremos el campo de fuerza de la puerta, con lo que podremos retornar al cuerpo de Tommy. Entramos en el trepamuros y seguimos el camino central 7 para irnos.



Pasamos por unos cuantos pasillos y pequeños conductos y terminamos en un lugar donde podemos acabar como "cabras". Bajamos hasta el tubo saltando 8. A la derecha hay un alternador de gravedad 9. Al disparar, la pared se transforma en suelo. Ahora seguimos el camino 10 hasta una hueco con un campo de fuerza activado. Nos convertimos en espíritu y pulsamos la única consola visible para quitarlo. Volvemos a nuestro cuerpo y nos dejamos caer.

PUNTOS CLAVE: COMPLETA LA VENGANZA

2. A TRAICIÓN

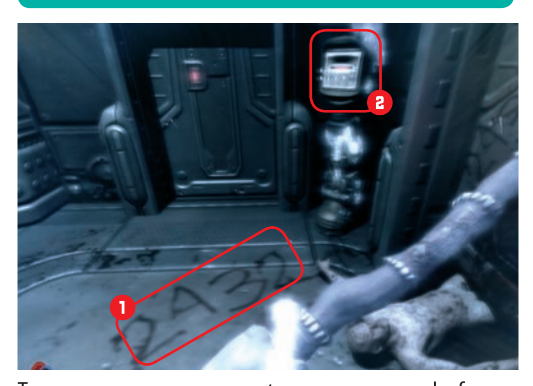


Aparecemos en un lugar que alberga otro alternador de gravedad (11). Lo pulsamos y al caer salimos del cuerpo de Tommy pulsando E. Atravesamos el campo de fuerza, pulsamos el otro alternador (12) y activamos la consola (13), que abrirá en otro punto del mapa una puerta dimensional. Seguimos el camino (15) para salir justamente por ella.



La puerta nos lleva a un lugar sin aparente escapatoria, aunque hay una abertura en el suelo que nos permite descender a la planta inferior. Seguimos el camino (16) y llegamos a una especie de lanzadera. Comenzarán a atacarnos exo-esqueletos. Destruidos todos, escucharemos unas carcajadas y una puerta dimensional azul que da paso a la siguiente fase. Salimos por ella.

3. JEN

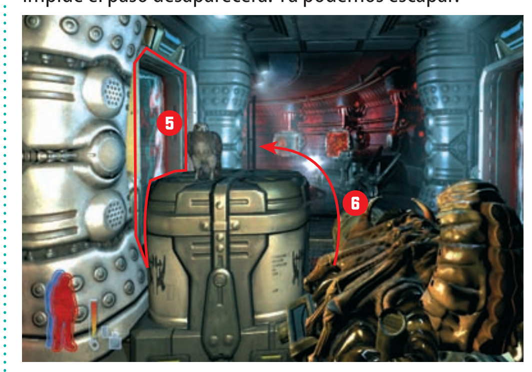


Toparemos con unas puertas con campos de fuerza. Abandonamos el cuerpo de Tommy y vemos en el suelo unos números escritos (1): 2423. Memorizamos la cifra y la introducimos en la consola (2) para abrir la puerta y seguir.

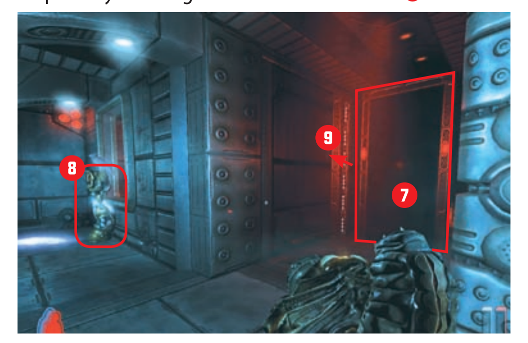


3. JEN

Tras deambular por algunos pasillos e instalaciones y comprobar que Jen está viva, acabaremos en una habitación bastante grande donde nos esperan horrorosas sorpresas. Al entrar, descubrimos un campo de fuerza. Salimos del cuerpo de Tommy para desactivarlo. Cruzamos la estancia y vemos al otro lado un interruptor dactilar (3). Usamos la garra de alienígena que poseemos y damos rienda suelta a la pesadilla. Cuatro monstruos nos atacarán por tandas. Una vez destruidos, el campo de fuerza (4) que impide el paso desaparecerá. Ya podemos escapar.



Aparecemos en un lugar que tiene dos puertas con sendos campos de fuerza activados. En la de la derecha no encontramos nada relevante, pero la de la izquierda (5) oculta un camino por debajo del suelo. Salimos del cuerpo de Tommy y lo seguimos. Llegaremos a una habitación donde aguarda un alienígena. Le freímos y pulsamos el botón de la consola. Se abrirá la puerta que hay al fondo del pasillo y nos dirigiremos raudos hasta ella (6).

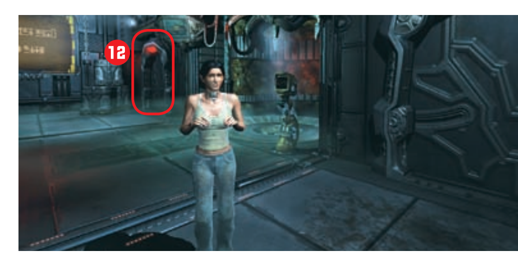


Hemos ido a parar a una sala con una puerta (7). Entramos en ella. Salimos del cuerpo de Tommy y en forma de espíritu activamos la consola (8). De esta forma lograremos entrar en la cámara sellada (9) que está del otro lado.



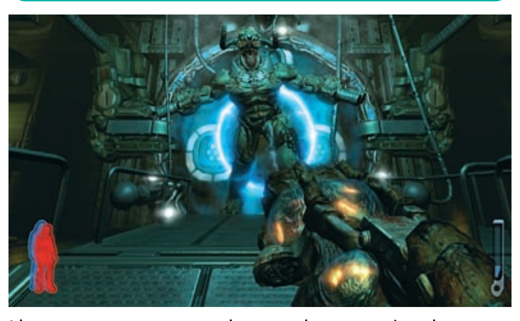
Salimos a una habitación similar a aquella donde nos asaltaron los cuatro monstruos, pero esta vez la oleada es mucho peor. Les damos "matarile" y aguardamos a que del mismo techo descienda una columna (10). La cara contraria a donde nos encontramos en este momento es una puerta dimensional. Nos largamos por ahí (11).

3. JEN



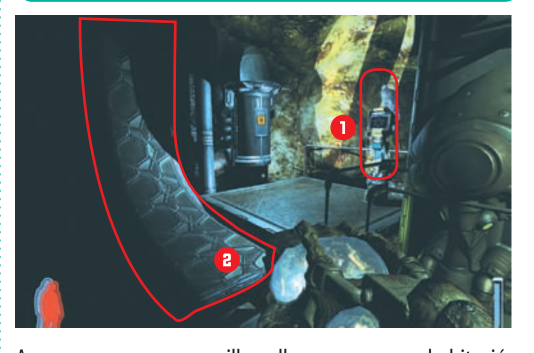
Por fin nos reunimos con nuestra novia... sana, salva y de quitar el hipo, como siempre. La liberamos y dejamos la estancia por la puerta de la izquierda (12).

4. COSECHADOR OSCURO

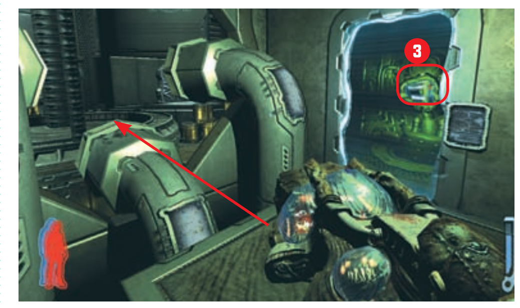


Llegaremos a una gran sala con columnas y dos alturas, en la que nos esperan un buen número de enemigos, entre soldados y monstruos. Lo peor está por venir en uno de los extremos, en concreto, en un portal dimensional por el que veremos aparecer a dos gigantes que nos costará lo suyo liquidar. La mejor forma será valiéndonos de las columnas y disparando a sus cabezas sólo cuando estemos seguros. Jen será raptada de nuevo. ¡¡Otra vez!!

5. TRAS ELLA

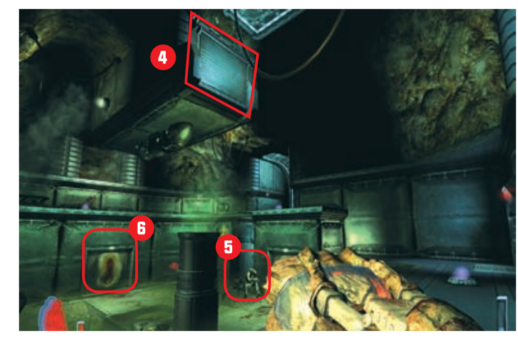


Avanzamos por unos pasillos y llegaremos a una habitación con un gran ventanal. Bajamos las escaleras y giramos a la derecha. Aparentemente no hay salida, pero en realidad debemos utilizar la consola (1) para encender el trepamuros (2).

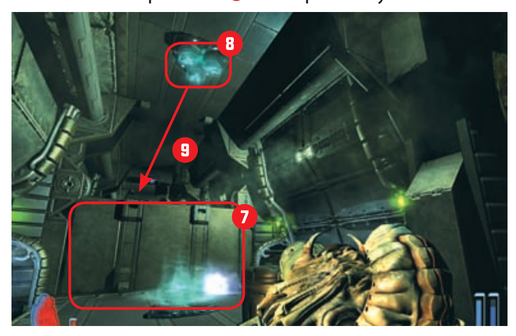


Terminaremos en una habitación bastante grande con cuatro soldados y una estructura circular en el centro. Al otro lado veremos una puerta activada. Entramos por ella y descubrimos otra puerta con un campo de fuerza. Salimos del cuerpo de Tommy y pulsamos en la consola (3) "planta baja" para que descienda una pasarela. Cuando haya terminado de anclarse nos subimos a ella, volvemos a salir del cuerpo de Tommy y pulsamos "piso 1".

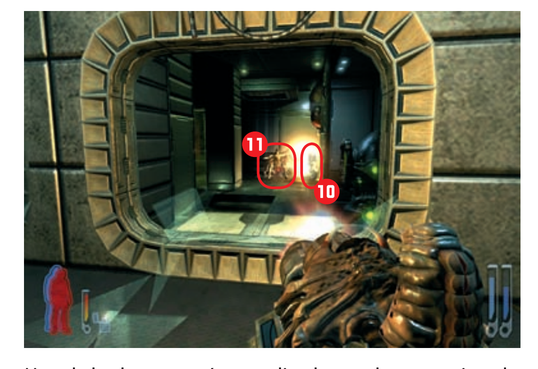
5. TRAS ELLA



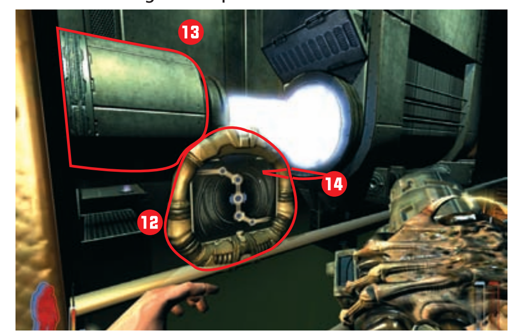
Desembocamos en una habitación que bien podría parecer un coliseo y sin aparente salida. Veremos arriba un trepamuros activado y una puerta cerrada 4, que sólo se abrirá cuando eliminemos a todos los enemigos 5 que nos salgan. Cuidado porque suelen atacar y esconderse rápido utilizando las oquedades 6 de las paredes y suelos.



Hay un pasillo realmente interesante, ya que tendremos que jugar con los alternadores de gravedad. Para cruzar el obstáculo que nos impide el paso 7, debemos disparar al alternador de gravedad del techo 8. Repitiendo este procedimiento, podremos alcanzar el otro extremo 9.

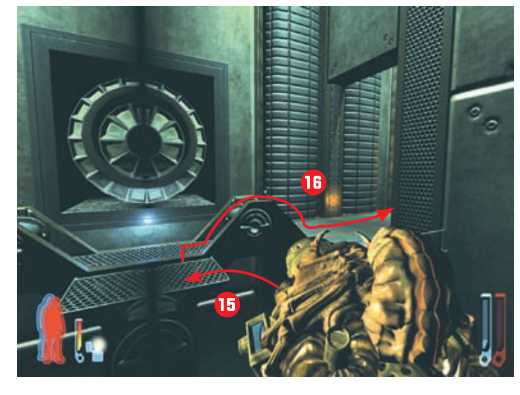


Uno de los lugares más complicados es el que contiene los dos reactores de energía. En cuanto crucemos el primer reactor, divisaremos una estancia con una consola 10 y un solitario enemigo 11. La pulsamos.

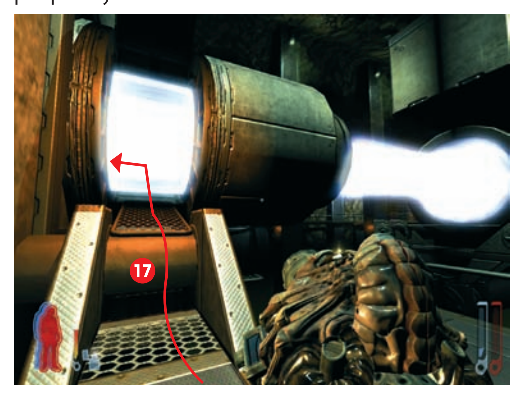


Seguidamente cruzamos el otro reactor y acabamos en una plataforma sin aparente salida. Nos atacarán unos soldados y descubriremos otro panel 12. Lo pulsamos para que uno de los componentes del reactor 13 retroceda y nos deje sitio para pasar. Regresamos a la plataforma y nos subimos a la pieza que tiene en el frontal la parte móvil 14.

5. TRAS ELLA



Subidos encima de ella tendremos que andar hábiles para saltar a la plataforma 15. Desde allí, nos meteremos por el pasillo que se abre a la derecha 16. Habrá que ir con cautela porque hay un reactor en marcha al otro lado.



Esperamos a que el rayo del reactor se apague y corremos hacia su interior 17 antes de que vuelva a encenderse. Una vez dentro, veremos un camino de escape a la derecha y al "Cosechador" acechándonos.



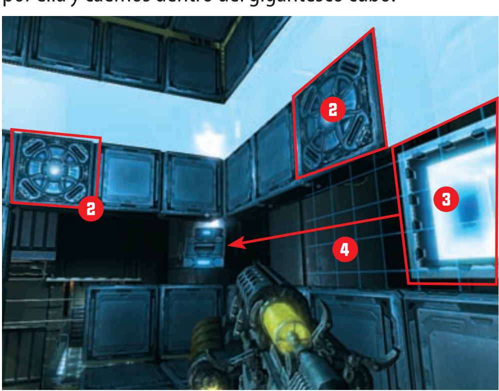
Aunque el "Cosechador" logre escapar, lo que es seguro es que nosotros acabamos en un lugar sin salida aparente, ya que dos barrotes nos impiden el paso. Veremos a la derecha una puerta, tiramos por ahí y salimos del cuerpo de Tommy. Se nos mostrará un camino que recorre ambos lados de la estancia, cruzamos y, a la izquierda, activamos la consola para franquearnos el paso.

6. EL COMPLEJO

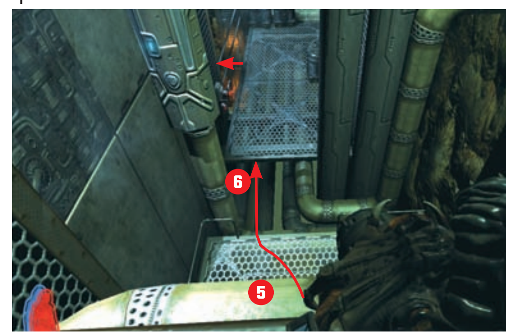


6. EL COMPLEJO

Entramos en un pasillo con bastantes enemigos que nos disparan con miras telescópicas. Cuando los eliminemos a todos veremos una plataforma que parece cerrarnos el paso, pero en realidad no es así. Nos dejamos caer por los tubos 1 y andamos sobre ellos. Posteriormente giramos a la izquierda y descubrimos una puerta dimensional en el techo. Entramos por la puerta de la derecha y observamos algo realmente horroroso. Como no podemos continuar, volvemos al lugar donde estaba la puerta dimensional y subimos por el trepamuros. Acabaremos en una gran estancia circular con enemigos disparando. Los eliminamos a todos y miramos al centro. Se creará un gran cubo con cuadrados y, bajo nuestros pies, una puerta. Nos tiramos por ella y caemos dentro del gigantesco cubo.



Para escapar hay que hacer algo muy sencillo. Si nos fijamos bien, veremos que el cubo tiene unos huecos en los que no hay cuadrados. Esos orificios hay que "pintarlos" con luz, y para eso debemos servirnos de los alternadores de gravedad 2 y de la cabeza que pinta 3. Así, para trazar la recta que hay en la cara derecha del cubo tendremos que disparar al alternador que tenemos enfrente. La gravedad cambiará, la cabeza "pintora" caerá y por el camino dejará iluminados los cuadrados huecos 4. Al terminar, el cubo se deshará y podremos escapar por el trepamuros gigante que cruza la estancia.



Iremos a parar al pasillo del principio de la fase, pero en el otro extremo. Nos lanzamos 5 a la plataforma inferior y repetimos el camino por los tubos 6. Ahora, la puerta dimensional está activa. Salimos por ella.



Aparecemos en un enorme complejo con dos plataformas. Nos vamos por la de la derecha aunque no veamos salida alguna; surgirá en forma de puerta dimensional. Lo primero en que nos fijamos es en un panel 7 que nos veremos obligados a pulsar, pero de nada servirá si antes

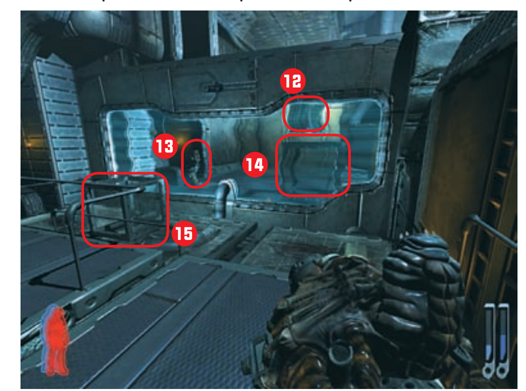




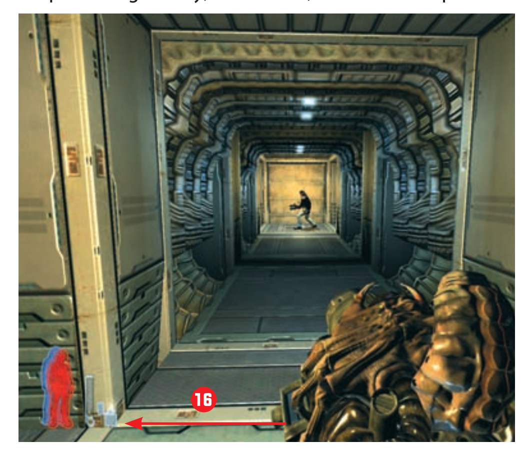
PUNTOS CLAVE: COMPLETA LA VENGANZA

6. EL COMPLEJO

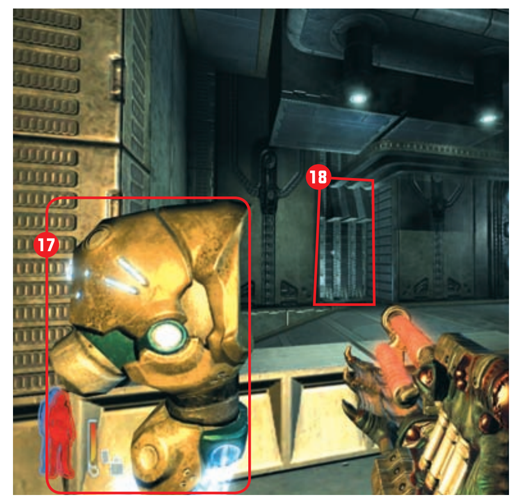
no dejamos el cuerpo de Tommy (8) en la plataforma. Volvemos en espíritu, pulsamos el panel y retornamos a Tommy para correr sobre la plataforma, que se unirá, por un breve periodo de tiempo, a otra (9) que sale de enfrente.



De esta habitación debemos salir por la puerta (12) que hay al otro lado, aunque tenemos un problema: no se puede desactivar el campo de fuerza. Para conseguirlo habrá que salir del cuerpo de Tommy y activar la consola (13). Esto hará que cambie la gravedad de la habitación. Las cajas grande (14) y pequeña (15) caerán. Antes de moverlas debemos saber que el efecto del cambio de gravedad tiene una duración limitada, por lo que primero moveremos la caja pequeña para pasarla al otro lado. Las apilamos cerca de la salida y para escapar nos subimos a la caja pequeña, después a la grande y, finalmente, alcanzamos la puerta.

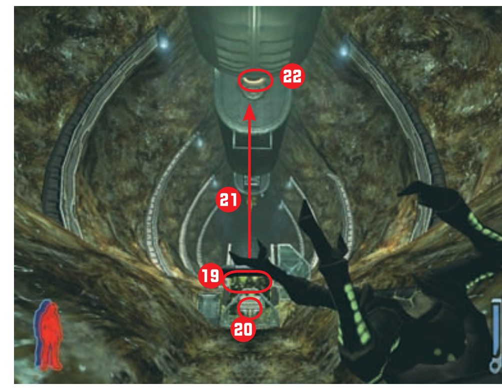


Avanzamos por unas habitaciones y terminamos en un laberinto de pasillos. Para escapar tomamos siempre el de la izquierda (16), así no habrá problemas.



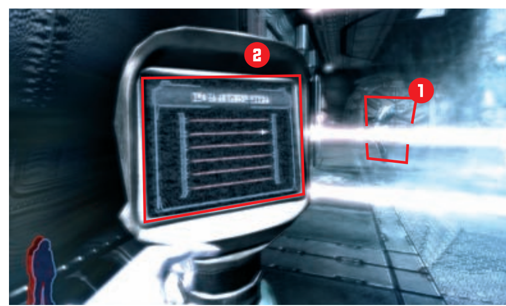
Llegamos a una habitación sin escapatoria, parece, pero hay una consola (17) y un mecanismo que asciende (18). Seguro que por ahí cabemos. Activamos la consola y todo se dará la vuelta, así podremos escapar dejándonos caer.

6. EL COMPLEJO



Tras cruzar una puerta dimensional descendemos a lo que aparenta ser un enorme almacén. Nos vamos al otro extremo y descubrimos un complejo de plataformas obstruido por unas raíces (19). Llevamos una de las bolas orgánicas y la hacemos explotar. Luego, pulsamos la consola (20) que cambia temporalmente la gravedad de la estancia. La plataforma se extenderá (21) hasta llegar al otro lado. Salimos por la puerta dimensional (22).

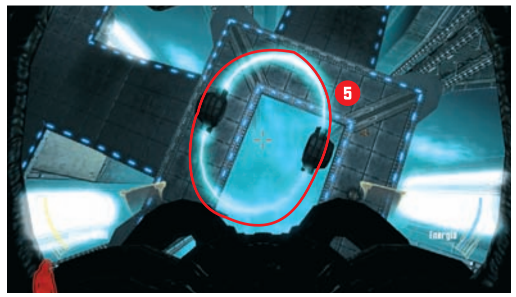
7. ASCENSO



Lo primero que nos vamos a encontrar es una fuga de gas que nos impide el paso y un sistema láser de seguridad. Salimos del cuerpo de Tommy (1) y, con mucho cuidado para que no nos llegue a tocar la dañina fuga, pasamos al otro lado para activar la consola (2).

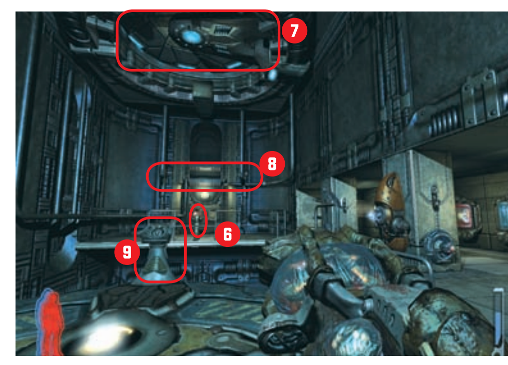


Llegamos a una gran sala en la que nos van a atacar unos rocosos enemigos voladores. Tras eliminarlos, cruzamos la sala y activamos la consola (3) para que se inicie el procedimiento de transporte (4).

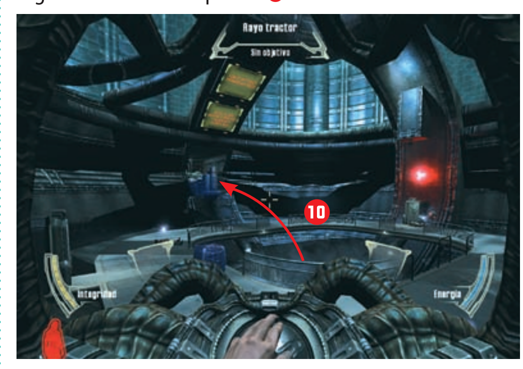


Al salir de la sala nos vamos hacia la derecha, donde podremos colocarnos el exo-esqueleto y volar para engancharnos al anillo de transporte (5). En ese momento comenzará un viaje en el que no podemos hacer otra cosa más que mirar y dejarnos llevar.

7. ASCENSO



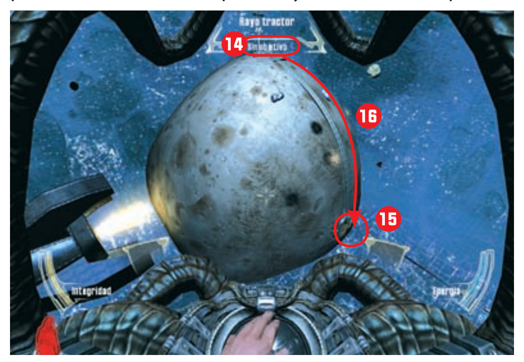
Llegaremos a un lugar en el que la compuerta no se abre. Tendremos que bajarnos del exo-esqueleto e intentar llegar hasta la consola (6) que desbloqueará el camino (7). Cuidado con las defensas (8) y con los soldados, que tratarán de complicarnos mucho la existencia. Al terminar, regresamos al exo-esqueleto (9).



Después de cruzar un pasillo lleno de asteroides y fugas de energía, llegaremos a una habitación donde nos atacarán algunos soldados. La salida está escondida tras unos desechos, que procederemos a mover con el rayo tractor del exo-esqueleto. Seguimos por el camino indicado (10).



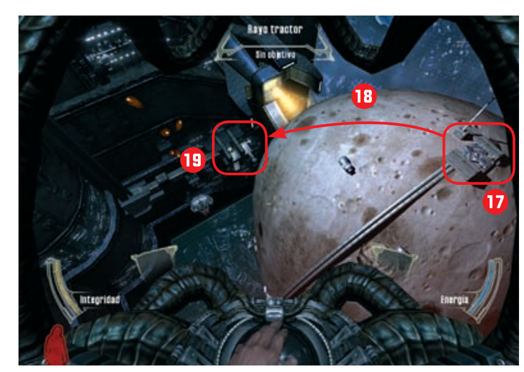
Muy cerca de allí hay una sala con una puerta (11) que nos impide el paso. Para abrirla, debemos aterrizar en la plataforma (12) de exo-esqueletos y activar el interruptor (13).



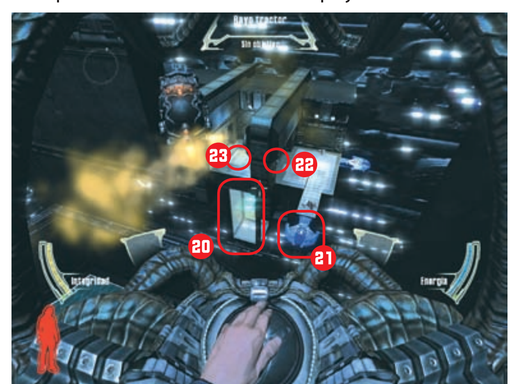
Finalmente, salimos al exterior y nos dirigimos al asteroide que tenemos enfrente. Aterrizamos sobre la plataforma (14) y llegamos hasta el interruptor (15) situado justo en el otro lado. Lo mejor para no perdernos será seguir los tubos (16).



7. ASCENSO



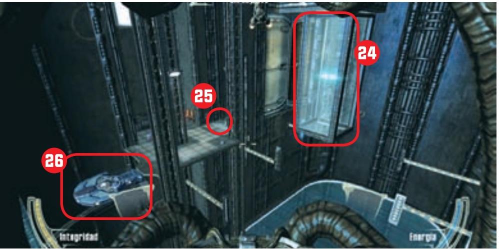
Una vez conseguido, volvemos a la plataforma para coger el exo-esqueleto 17 y nos encaminamos 18 derechos hasta el transportador 19 instalado en el complejo.



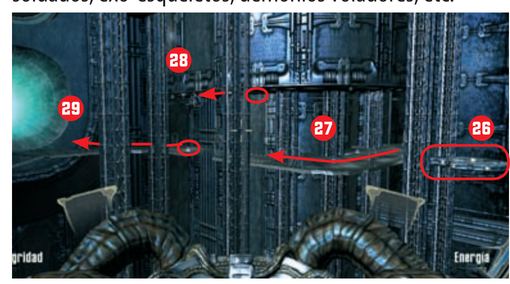
Una vez activado el mecanismo, debemos conseguir introducirnos en el transportador 23. Para conseguirlo, debemos aterrizar en la plataforma 21 y activar una consola 22 que veremos pegada a un cristal. Habrá que

7. ASCENSO

ir con cuidado porque nos atacarán bastantes soldados enemigos. Finalmente, dirigimos el exo-esqueleto hacia la puerta abierta 23 y nos metemos dentro.



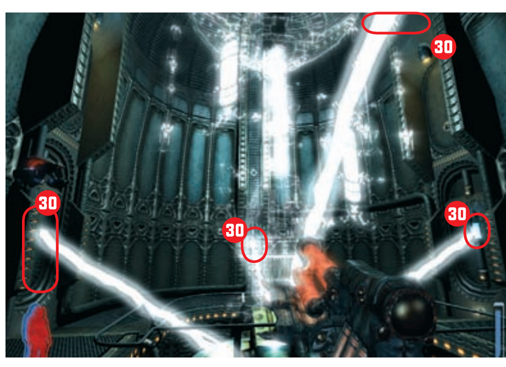
Llegaremos a una nueva estancia donde tenemos que coger un nuevo transportador 24. Necesitamos activar el mecanismo aterrizando sobre la plataforma 26 y activando la consola 25. Precaución con los enemigos que aparecen: soldados, exo-esqueletos, demonios voladores, etc.



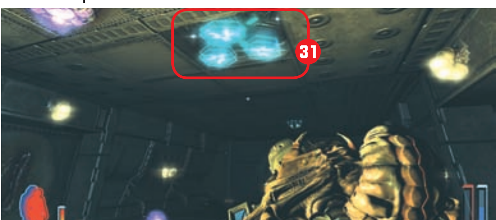
El transportador nos lleva hasta otro lugar, donde igualmente debemos aterrizar en la plataforma 26 y caminar hasta un punto 27 donde se nos impide avanzar. Veremos un alternador de gravedad. Le disparamos y podremos llegar al otro extremo 28. Volvemos a abrir fuego sobre un alternador y caemos. Nos dirigimos hasta el escape de energía 29. Allí, tendremos que salir del cuerpo de Tommy,

7. ASCENSO

internarnos y eliminar a un soldado que custodia la consola que lo desactiva. Entonces ya podremos pasar.



Tras deambular por algunos pasillos, llegamos a una estancia protegida por enemigos y que contiene unos extraños hologramas. Tras eliminarlos a todos, tendremos que acabar con el invento disparando a las cuatro células 30 que surten de energía al complejo. Regresamos por donde vinimos y entramos en un pasillo sin luz. Aparecerán algunos enemigos, que liquidaremos con la ayuda de la intuición pues no veremos nada.



Cuando dejen de atacarnos tendremos que buscar una puerta dimensional azul en el techo y un alternador de gravedad 31. Andando por el techo, podremos escapar.

Juega con ventaja

CITY LIFE

Uno empieza a construir, se anima, y a la que se descuida tiene las arcas a cero. Para que eso no pase, vamos a darte una buena subvención. Test pág. 46



1 En cualquier momento de la partida pulsamos Ctrl + Alt + C.



2 En pantalla aparece la ventana de comandos. Introducimos el código secreto.

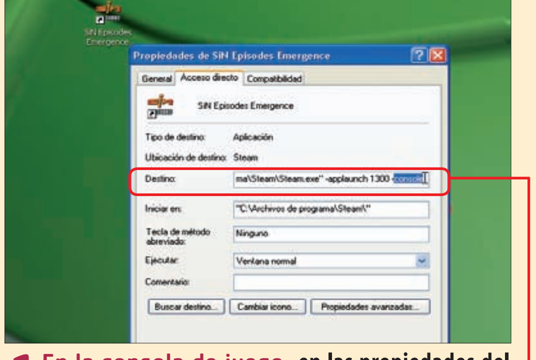


3 Escribimos MIDAS para conseguir al instante 100.000.000 de dólares.

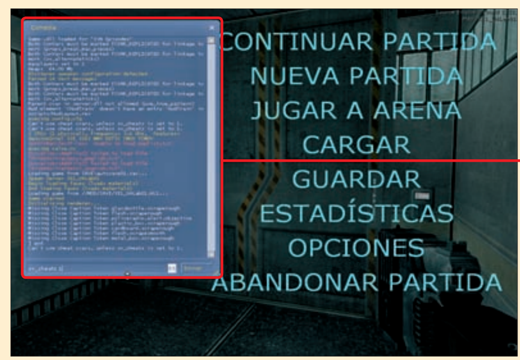
CÓDIGO	EFECTO
midas	100.000.000 de dólares
richgirl	100.000 de dólares
unlock all districts	Todos los mapas abiertos
number6	Todos los edificios disponibles
concordia	Paz entre culturas

SIN EPISODES EMERGENCE

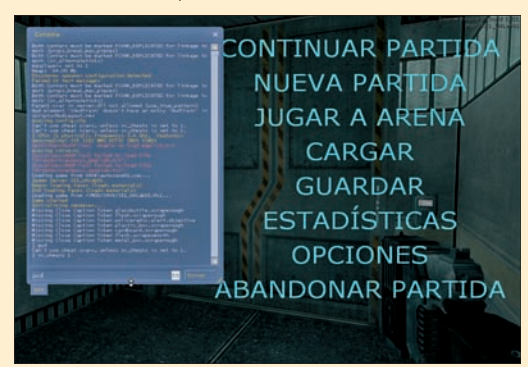
Las tropas de Elexis no parecerán tan temibles protegidos por estos magníficos trucos. Test pág. 44



1 En la consola de juego, en las propiedades del acceso directo, escribimos -CONSOLE.



2 Pausamos el juego y tecleamos en la consola de comandos SV CHEATS 1.



3 A continuación, escribimos GOD y pulsamos Enter. No habrá bala que acabe con nosotros.

CÓDIGO	EFECTO
god	Modo invencible
notarget	Modo invisible
noclip	Modo fantasma
impulse 101	Todas las armas



ALEJANDRO MAGNO

¿Falto de recursos? No dejes que tu ejército pase penurias y fortalécelo. Test pág. 52



1 En cualquier momento de la partida podemos introducir los códigos y disfrutar de algunas ventajas.

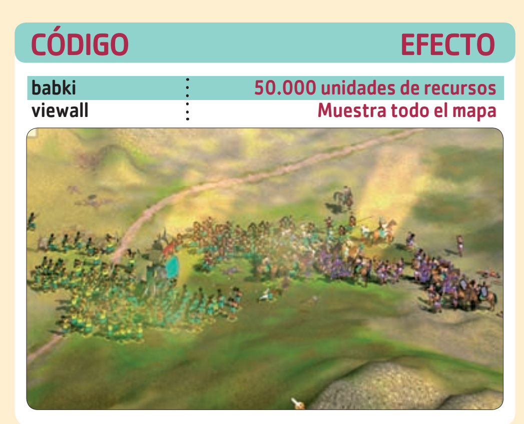


2 La manera de hacerlo es bien sencilla, basta con abrir la consola de comandos pulsando Enter.



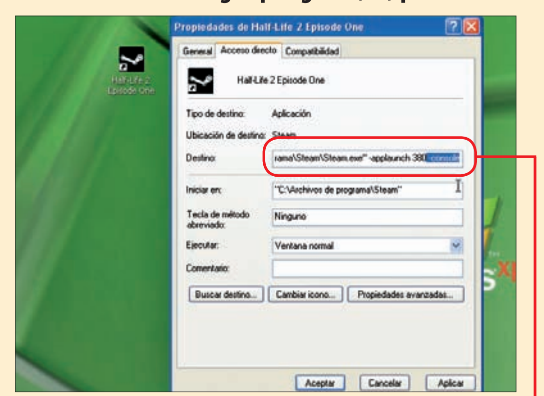
3 Si deseamos conseguir 50.000 unidades en todos los recursos, escribiremos BABKI.

CÓDIGO	EFECTO
babki	50.000 unidades de recursos
viewall	Muestra todo el mapa

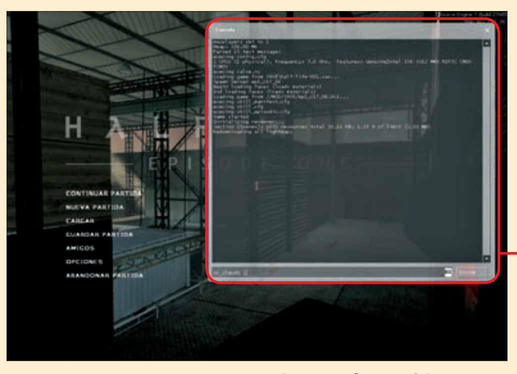


HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

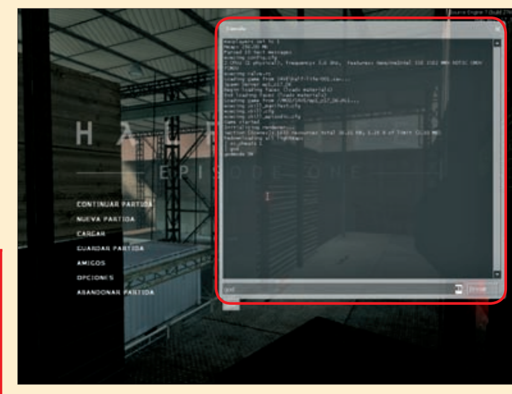
Ciudad 17 era un lugar peligroso, sí, pero era antes de que pudiéramos obtener ciertos poderes especiales. Test pág. 30



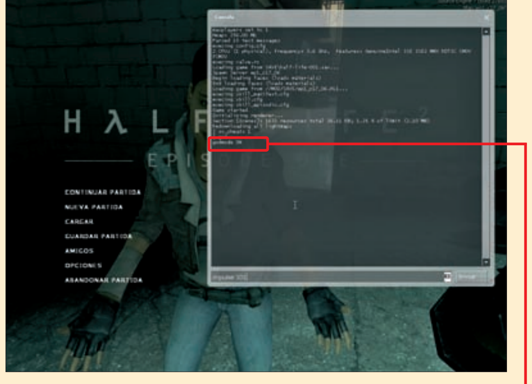
1 **Abrimos las propiedades** del acceso directo del juego y añadimos en el cuadro destino -console●.



2 **Activada la consola,** durante la partida pausamos el juego y escribimos S V _ C H E A T S 1. Con esto podremos introducir trucos●.



3 **Escribimos** G O D en la consola y pulsamos Enter para convertirnos en seres invulnerables.



4 **Esta vez teclearemos** I M P U L S E 1 0 1 y luego pulsamos Enter para reanudar la partida●.



5 **Las cosas se van a simplificar** un montón porque tendremos todas las armas... y repletas de munición.

CÓDIGO		EFECTO
god	:	Modo invencible
notarget	:	Modo invisible
noclip	:	Modo fantasma
impulse 101	:	Todas las armas



RISE & FALL LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS

Conseguir la victoria requiere esfuerzo, dedicación y paciencia, pero ganar por la vía rápida también es una posibilidad... Test pág. 26



1 **Los trucos que os ofrecemos** debemos hacerlos funcionar durante el transcurso de la partida.



2 **Los códigos se introducen** en la barra de comandos que aparecerá al pulsar la tecla Enter.



3 **Al teclear** la palabra O L Y M P U S, se añadirán cantidades de oro, madera, gloria y resistencia.



4 **Otra posibilidad es acabar** la fase rápidamente, para lo que introducimos el comando W I N.



5 **Automáticamente, una ventana** aparecerá en pantalla confirmando nuestra victoria.

CÓDIGO		EFECTO
win	:	Victoria inmediata
olympus	:	Oro, madera, gloria y resistencia
ineedwin	:	Pasa de nivel durante la campaña



ASÍ ES UN PC POR DENTRO

¿Alguien duda de que el PC es la mejor plataforma presente y futura para jugar en casa?

No te quedes atrás
El PC perfecto para jugar

Han pasado 25 años desde que el primer Personal Computer (PC) llegó a las tiendas. Hoy, el mundo no sería el mismo sin su existencia. ¿A qué jugaríamos en casa?

Algunos no estaban siquiera en este mundo. Otros lo recordamos vagamente por los anuncios de las revistas especializadas de la época. Los menos, tuvieron la suerte de cacharrear con su tosco teclado y su pantalla monocroma. IBM lo creó y 25 años de innovaciones lo han convertido en lo que hoy es una herramienta imprescindible y de la que, de una manera u otra, todos dependemos. No fue concebido para jugar, desde luego, pero la versatilidad del sistema PC ha conseguido que, durante años, se haya mantenido como el único soporte capaz de competir con las distinas plataformas de juegos de gigantes como Nintendo, Sony, Atari, o la propia Microsoft. Y el futuro no es menos esperanzador. El lanzamiento de Windows Vista en 2007 nace con la clara intención de confirmar al PC como la plataforma ideal para juegos.

A VELOCIDADES DE VÉRTIGO

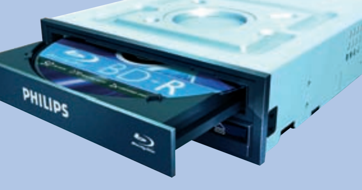
Aunque resulta ya casi inimaginable, hace 25 años no había Internet, las pantallas eran en blanco y negro, no existían los gráficos, los procesadores eran mil veces más lentos (literalmente) y los datos almacenados en su memoria no ocuparían más que un 0,005% de la que tienen los ordenadores actuales. ¿Sorprendido? Pues no deberías. Si miramos sólo 10 años atrás nos quedaríamos igual de asombrados, pero si nos ceñimos exclusivamente a lo que había hace apenas uno o dos, comprenderemos que la velocidad a la que progresan nuestros ordenadores (o al menos aquellos que nos gustaría comprarnos) resulta a veces difícil de asimilar. Por ese motivo, cada cierto tiempo nos proponemos revisar aquellos aspectos de nuestro PC que han cambiado significativamente en los últimos meses, y qué mejor forma de hacerlo que echando un vistazo a las entrañas de un ordenador actual cualquiera.

CON NOMBRES Y APELLIDOS

En las siguientes páginas te ayudamos a identificar los componentes del ordenador. Además, te contamos para qué sirve cada uno de ellos, cuáles se están quedando obsoletos o hacia dónde evolucionarán en el futuro. Si además tienes un poco de curiosidad, es muy posible que te atrevás tú mismo a cambiar alguno de los componentes de tu ordenador más anticuados.

HD-DVD CONTRA BLU-RAY: OTRA GUERRA EN MARCHA

Los fabricantes, como siempre, piensan en el negocio, y prueba de ello es la última guerra en la que se han enzarzado compañías como Sony, Philips, Microsoft o Toshiba, entre otros muchos. La guerra viene a cuento del nuevo sistema de almacenamiento que debe sustituir al DVD, toda vez que se necesita un estándar de más capacidad para almacenar las películas en formato HD (alta definición). Parecidos por fuera, por dentro almacenan hasta 54 GB en el caso de Blu-Ray, y entre 30 y 40 GB (dependiendo de la especificación) el HD-DVD. Al final, el lío se lo harán a los usuarios, que comprará con el temor de que su elección sea finalmente la perdedora.



Así es la primera unidad regrabadora de discos Blu-Ray que Philips ha fabricado.

PC Y VIDEOJUEGOS


Juan Carlos Sanz
Jefe de Laboratorio

Después de varios años en los que el PC se situaba en la vanguardia de la tecnología para juegos, la aparición de las consolas de nueva generación Xbox 360 y PlayStation 3, podría desbancarle de ese privilegiado lugar durante unos meses. Sin embargo, la batalla está ganada antes de empezar. Al contrario que las consolas, el PC es un sistema vivo que evoluciona continuamente y, de hecho, no habrá que esperar demasiado para situar al PC de nuevo en lo más alto. A principios de 2007, Windows Vista y DirectX 10 transformarán al PC en la plataforma de juegos más potente que jamás se haya creado. En cuanto a la guerra planteada por los soportes de almacenamiento, Xbox 360 se ha alineado con HD-DVD, mientras que PlayStation 3, logicamente, se ha puesto de parte del Blu-Ray de Sony. ¿Y el PC? Seguramente conviviremos con los dos formatos algún tiempo, hasta que uno de ellos gane la batalla. Pero una cosa es segura: la victoria final será, cómo no, del PC.



Microsoft apostará en breve por el HD-DVD en su consola Xbox 360.

El Interior de un PC

Si retiramos los cables que conectan unos componentes con otros, lo cierto es que las tripas de un PC se reducen a la mínima expresión, como podéis ver en la imagen. El que aquí os mostramos es uno de los 24 equipos que componen el laboratorio de COMPUTER HOY JUEGOS, donde cada mes probamos los títulos que analizan los redactores de la revista. ¿No sabes dónde está el disco duro? ¿Dónde se ha escondido el procesador? ¿Qué aspecto tiene la fuente de alimentación? ¿Qué son las famosas ranuras PCI-Express? No te preocupes porque en las siguientes páginas vas a aprender a identificar los principales componentes que te encontrarás en el interior de tu PC... si te atreves a abrirlo, claro.



BOTÓN DE ENCENDIDO

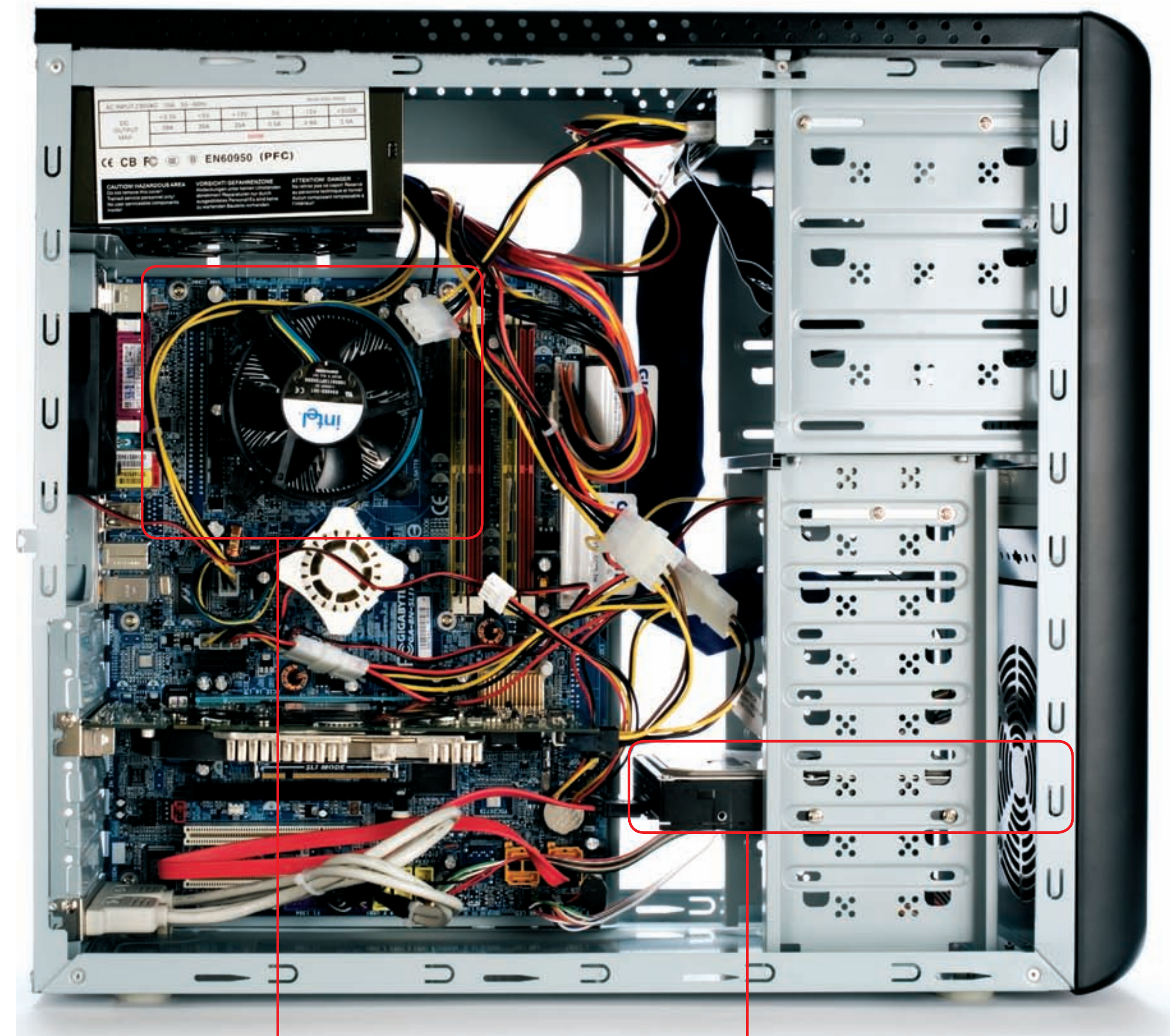
Encinde el PC... y también lo apaga. Púlsalo cuando el ordenador esté apagado para que el equipo se encienda. Haz clic con él cuando estás en Windows para que el sistema operativo se cierre del mismo modo que si seleccionásemos la opción 'Apagar' del menú 'Inicio'. Déjalo pulsado varios segundos para que el ordenador se apague de inmediato cuando deje de responder.

BOTÓN DE RESET

Lo ideal es que no existiese. Lamentablemente, no hay sistema infalible ni ausencia de programadores inexpertos, por lo que la posibilidad del cuelgue siempre está ahí. Púlsalo y tu PC se reiniciará de inmediato.

DISQUETERA

Con 1,4 MBytes de capacidad y unos tiempos de acceso ridículos está ahí casi como homenaje a lo que un día fue. Se suele sustituir por un lector de tarjetas.





REFRIGERACIÓN

La mayor potencia de los PC conlleva un problema añadido: el aumento de la temperatura de los componentes. Todo ese calor que generan es necesario evacuarlo, por lo que el sistema de refrigeración ha pasado a ser un asunto de especial importancia a la hora de adquirir un nuevo ordenador. Fíjate bien en este aspecto ya que, de lo contrario, tu ordenador no funcionará como debe y podrá incluso dañarse.



DISCO DURO

Elemento imprescindible de un PC. Y cada vez más, toda vez que los juegos ocupan montones de gigas y el sistema operativo se empeña en utilizarlo más de la cuenta (esperemos que Windows Vista "se corte" un poco más). La capacidad mínima que debe tener un disco duro nuevo es de 160 GB, y el tipo de controlara utilizada **S-ATA** Pág.96, aunque la especificación S-ATA II es mucho más veloz que ésta última... y también más cara. Como cabía esperar.

Si nos ceñimos a su apariencia, el tiempo parece no haber pasado por los discos duros.

SOPORTES DE ALMACENAMIENTO MASIVO

REGRABADORA CD/DVD

Cada vez menos útiles, salvo para hacer copias de seguridad de datos almacenados en nuestro ordenador como fotos u otro tipo de contenidos multimedia. Una ragrabadora de DVD actual debe soportar cualquier formato existente (-R/+R), grabar DVD de doble capa (8,7 GB) y hacerlo al menos a x8. Todo lo que no cumpla estas especificaciones... ¡estará anticuado!

TARJETAS DE MEMORIA



Pequeñas y de gran capacidad. Se han convertido en uno de los sistemas de almacenamiento más cómodos y prácticos de cuantos existen. Además, casi todos los ordenadores nuevos incluyen ya un lector de tarjetas. Las hay de muchos tipos (SD, MiniSD, Memory Stick, etc.) y algunas con capacidad para almacenar hasta 8 GB. Eso sí, son muy caras.

MEMORIA USB

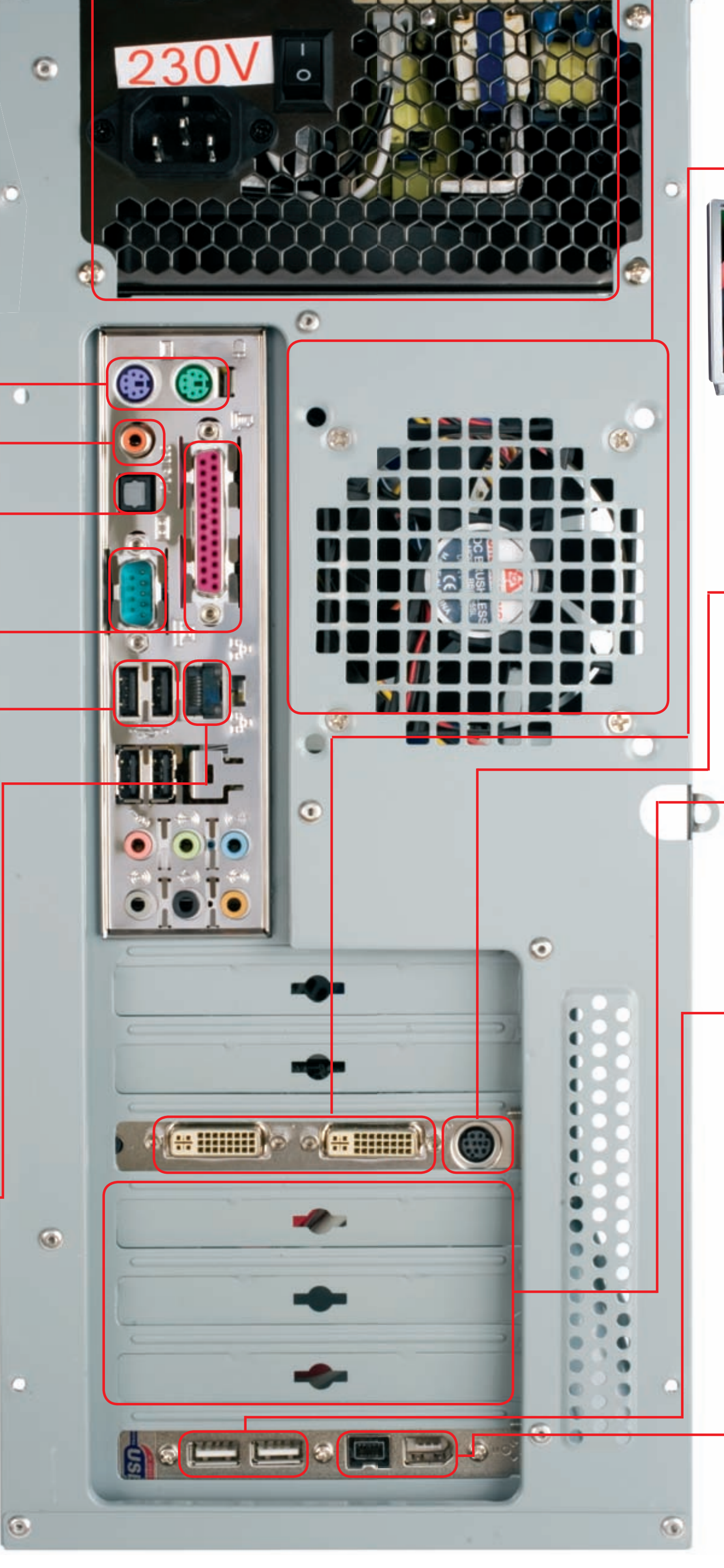
El sustituto perfecto de los disquetes. Son pequeños "llaveros" que se conectan al puerto USB de alta velocidad y pueden almacenar hasta 4 GB, o más, de información.





Vista Posterior de un PC

Al tiempo que los conectores de la placa base van aumentando en número (bajo la fuente de alimentación), los de las ranuras PCI (en la parte inferior del PC), van siendo cada vez menores. De hecho, si este ordenador integrase la tarjeta gráfica en la placa base, no sería necesario ningún tipo de conexión adicional. Esto permite a los fabricantes abaratar los costes de los PC, sin renunciar por ello a ninguna tecnología.



PARA TECLADO Y RATÓN

Ya casi no se utilizan y siguen integrándose por simple compatibilidad con los teclados y ratones más antiguos, que utilizaban esta incómoda conexión. Hablamos del PS/2.



VÍDEO COMPUESTO

Envía la señal de vídeo a una TV y ha quedado obsoleta, ya que las tarjetas gráficas integran conexiones de más calidad para monitores digitales HD, como las TV de plasma.

EL MEJOR SONIDO

La forma más sencilla de conectar el PC a un conjunto de altavoces con descodificador de audio es a través del puerto óptico. Sin duda.



CONEXIONES ANTIGUAS

Los puertos serie y paralelo se integran por compatibilidad con el hardware más antiguo.

A TODA VELOCIDAD

Los puertos USB 2.0 y FireWire permiten la conexión de periféricos al PC, como reproductores **MP3** Pág.96, cámaras Web, discos duros externos, teclados, ratones...

PON TU PC EN RED

Sigue siendo imprescindible, toda vez que las redes inalámbricas no terminan de hacerse un hueco entre los equipos de sobremesa. Esta conexión nos permite conectarnos a **routers** Pág.96, módems **ADSL** Pág.96, etc.





BUENA ALIMENTACIÓN

El enorme consumo de energía de las tarjetas gráficas actuales obliga a instalar fuentes de alimentación muy potentes en los PC. Hay que tener cuidado con la potencia real que dan algunas fuentes muy económicas. Ya sabes... lo barato sale caro.

UN POQUITO DE FRESCO

Por mucho ventilador y disipador que tengan el procesador y la tarjeta gráfica, si no se renueva el aire que hay en el interior no habrá componente que pueda trabajar. Evacuar el calor es esencial y eso depende de un sistema de refrigeración adecuado.

ADIÓS VGA, HOLA DVI

¡El VGA ha muerto, viva el DVI! La conexión que nos ha acompañado durante años y que nos permitía conectar el monitor al PC ha pasado a mejor vida. Ahora se utiliza la conexión digital **DVI** Pág.96, mucho más eficaz y con una calidad de imagen mucho mayor que la del obsoleto estándar **VGA** Pág.96. ¡¡Por fin!!

QUIERO VER LA TELE

Al igual que el Vídeo Compuesto, la conexión **S-VHS** Pág.96 permite extraer la señal de vídeo de la tarjeta gráfica para mostrarla en un dispositivo compatible, como una televisión. La calidad de imagen es superior a la de **Vídeo Compuesto** Pág.96.

EXPANDE TU PC

Las ranuras de expansión permiten eso... aumentar la funcionalidad del PC con nuevas tarjetas. Pueden ser gráficas, de sonido, módems, red inalámbricas, etcétera. Aunque fueron la principal seña de identidad de los PC, cada vez son menos útiles.

¿DÓNDE CONECTO EL VOLANTE Y EL JOYSTICK?

El puerto MIDI o para joystick por fin ha sido desterrado del PC. Ahora se utilizan los puertos USB de alta velocidad para conectar todo tipo de periféricos, incluidos claro está, los de control de juegos como joystick, volantes, pad de control, etc.

CONECTA TU CÁMARA

Es un puerto de alta velocidad diseñado originalmente para la transferencia de vídeo en tiempo real. Aquí vemos las versiones normal y mini de dicha conexión.

La Placa Base

Ya sabemos que no hay necesidad de indagar en las tripas de nuestro PC, pero no está de más saber dónde se encuentran los principales componentes del ordenador. Con esto y un poquito de curiosidad, seguro que en breve tú mismo serás capaz de identificar, e incluso cambiar, algunos de los componentes principales. Aquí tienes el aspecto que muestra una placa base actual. ¿Te da miedo?

PCI y PCI-EXPRESS

Han desterrado al estándar AGP Pág.96, a pesar de que **PCI** Pág.96 (en blanco) es mucho más antiguo. Estos últimos serán susituidos finalmente por **PCI-Express x1** Pág.96 (en negro y pequeño), mientras que las tarjetas gráficas ya utilizan en su mayoría el de alta velocidad PCI-Express x16 (azul y negro, grandes).





DISIPADORES

Para evitar el ruido, muchas placas base comienzan a implementar disipadores en vez de ventiladores para liberar a los distintos chip de la placa del calor que generan. Es más caro, sí, pero merece la pena para evitar la molestia del ruido.

MEMORIA

Componente principal del ordenador, junto al procesador. En estas ranuras se insertan los módulos (como los de la izquierda). Los hay de varios tipos y velocidades (consultar la sección Expertos).

CONECTORES S-ATA

La conexión que ha jubilado al IDE Pág.96 tiene este aspecto. A cada conector se le puede acoplar un disco duro. Agunas placas montan conexiones S-ATA en el exterior para conectar unidades externas.

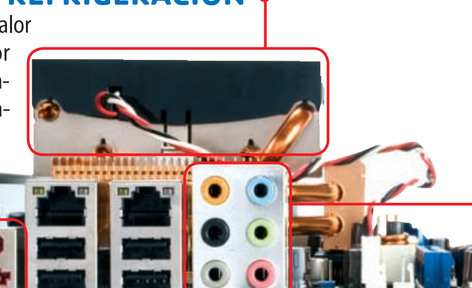
PROCESADOR

El cerebro del ordenador. Cuando hablamos de PC con sistema operativo Windows pueden ser de dos fabricantes distintos, Intel y AMD, aunque la variedad de procesadores disponibles es muy, muy abundante.



VENTILACIÓN Y REFRIGERACIÓN

Es importante evacuar el calor que genera el procesador para que funcione correctamente. El disipador y el ventilador cumplen esta tarea.



CONEXIONES DE AUDIO

Elemento habitual desde hace años, las placas base incorporan un chip de audio como sustituto del viejo "speaker" del PC. Muchos, incluso, soportan **Dolby Surround** Pág.96 y cumplen la norma **THX** Pág.96. Su presencia no impide que instalemos otra tarjeta.

GRÁFICOS Y WINDOWS VISTA

¿HACIA DÓNDE VAMOS?

El componente más importante de un PC para juegos es, evidentemente, la tarjeta gráfica. La siguiente evolución de este tipo de periféricos vendrá acompañado del lanzamiento de Windows Vista a principios de 2007. El nuevo sistema operativo de Microsoft incluirá la versión 10 de DirectX, que promete multiplicar extraordinariamente la velocidad de los juegos si disponemos de una tarjeta gráfica compatible a nivel hardware con dicha versión. No será ésta la única gran novedad orientada a los juegos que Windows Vista incluya. El servicio Live Anywhere, compatible también con Xbox 360 y algunos teléfonos móviles, permitirá compartir contenidos, comunicarnos con los usuarios de estos sistemas, jugar partidas de varios jugadores en distintas plataformas e incluso comenzar un juego en Xbox 360 y continuarlo en PC. El futuro es apasionante.



Las tarjetas gráficas compatibles con DirectX 10 serán el pasaporte a la diversión.

INNOVACIÓN

ACELERADORES DE FÍSICA

Pensábamos que irían integrados en las tarjetas gráficas, pero lo cierto es que los primeros procesadores especializados en cálculos de física se montan por separado como si de tarjetas gráficas se tratasen. ¿Para qué sirve este tipo de hardware? Pues digamos que para liberar tanto al procesador como a la tarjeta gráfica de realizar determinados cálculos que consumen buena parte de sus recursos. Hablamos de colisiones, cálculo de fluidos (líquidos), simulación de la gravedad, efectos de partículas e infinidad de procesos más que sería imposible enumerar aquí. Las ventajas son obvias: la tarjeta gráfica se limitará a crear la escena y a otro tipo de cálculos; el procesador del ordenador podrá limitarse a otras tareas del sistema operativo. ¿El resultado? Más velocidad, más realismo y unos ordenadores más estables.



LAS PRUEBAS DE RENDIMIENTO

Actualizamos el laboratorio
¿Funciona en tu PC?

Gracias a los últimos cambios realizados en nuestro laboratorio, hemos convertido los Test de rendimiento en los más fiables y rigurosos del mercado. Así analizamos las últimas novedades.



EL LABORATORIO

1 Periódicamente, COMPUTER HOY JUEGOS realiza cambios en el laboratorio, añadiendo nuevos equipos con la intención de tener una representación fiable de los PC que existen en los hogares de toda España. Los avanzados efectos que incorporan los juegos hacen necesario que procesador, memoria, disco duro y tarjeta gráfica sean continuamente mejorados.

LOS EQUIPOS

2 El laboratorio está formado por 24 equipos que hemos divido en tres segmentos, diferenciados básicamente por la potencia de cada uno de ellos. El superior está formado por los procesadores más modernos y las tarjetas de última o penúltima generación. El segmento medio lo componen las versiones más extendidas de los procesadores Pentium, Celeron y Athlon, con chips gráficos económicos que en algunos casos ya no se fabrican. El segmento inferior, en cambio, lo componen equipos con procesadores antiguos y tarjetas gráficas descatalogadas.

LOS TEST

3 En la actualidad obtenemos 48 resultados, ya que se efectuan dos pruebas sobre cada una de las 24 configuraciones. Los Test se realizan a distintas resoluciones y calidades gráficas, y se lleva a cabo midiendo durante un periodo concreto de tiempo (1 minuto) el comportamiento del juego. A través de una precisa aplicación obtenemos la media de fotogramas por segundo alcanzada y, a partir de ahí, concretamos el resultado del Test de rendimiento. Obviamente, cuando un título no funciona o da problemas que impiden jugarlo, no se especifica dato alguno en el apartado FPS (fotogramas por segundo).

EL RESULTADO

4 Por este motivo, el resultado de las tablas es realmente exigente. Cada segmento de ordenadores afecta en un 40% a la nota obtenida en la Prueba de Rendimiento de Vídeo, salvo el Inferior que lo hace en un 20%. Esto es así porque creemos que no se puede determinar el grado de compatibilidad de un juego tomando como patrón tecnologías antiguas que han caído en desuso.

LAS PRUEBAS

5 El laboratorio dispone de 24 ordenadores que gozan de varios tipos de familias de procesadores, con el fin de reflejar los modelos más extendidos.

LOS ORDENADORES QUE FORMAN EL LABORATORIO DE COMPUTER HOY JUEGOS

SEGMENTO SUPERIOR



En este grupo se engloban los ordenadores con mayor potencia gráfica y cantidad de memoria RAM.

Procesadores que forman parte de este segmento: Pentium 4 HT, AMD Athlon 64, Celeron D, AMD Athlon 64 X2 y Pentium D.

SEGMENTO MEDIO



En este grupo se engloban los ordenadores con tarjetas gráficas de entre dos, tres y cuatro años.

Procesadores que forman parte de este segmento: AMD XP, Pentium 4, Celeron 2,80 GHz, AMD Sempron, Pentium 4 HT, AMD Athlon 64.

SEGMENTO INFERIOR



En este segmento aparecen los ordenadores con menor potencia y, en teoría, los que más problemas pueden dar con los juegos más actuales (DirectX 9,0c).

Procesadores que forman parte de este segmento: AMD Athlon e Intel Pentium 4.

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO
ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (Si los hubiera)
TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del Laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES			10,8%
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	
STO. INFERIOR	AMD Athlon 700 / 384MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 9000	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 7500	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 8500	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 MX 440	0,36%
	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 TI 4200	0,36%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 1800 + / 256 MB	GeForce FX 5200 128 MB	0,43%
	AMD XP 2200+ / 256 MB ·	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
	AMD XP 2400+ / 256 MB	GeForce FX 5600 128 MB	0,43%
	AMD XP 2800+ / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
	Intel Pentium 4 2,66 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
	Intel Pentium 4 2,80 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
	Intel Celeron 2,80 GHZ / 512 MB	Geforce 4 TI 4200	0,43%
	AMD Sempron 2800 + 2 GHz / 512 MB	Asus GF FX 5700 LE	0,43%
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	Powercolor x300 256 MB	0,43%
	AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,43%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	Ati Radeon 9800 PRO 128 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 3200 + 2,2 GHz / 1 GB	Asus Geforce 6800 128 MB	0,54%
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHZ / 1 GB	HIS RX800 PRO 256 MB	0,54%
	Intel Celeron D 2,66 GHz / 1 GB	Radeon X1300 256 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 2,2 GHz / 1 GB	Radeon X700 128 MB	0,54%
	Intel Celeron D 3,20 GHz / 1 GB	Geforce 6600GT 256 MB	0,54%
	AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz / 2 GB	Radeon X850XT	0,54%
	Intel Pentium D 3,0 GHz / 2 GB	Geforce 7800GTX	0,54%

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

MEMORIA

Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

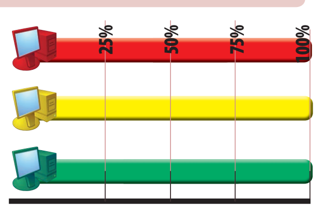
Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos podido detectar en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.

RENDIMIENTO EN GRÁFICOS

Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.





RISE & FALL LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS

Test pág. 26

Trucos pág. 60

CORTO (8'12'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium 4 1,5 GHz · 512MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 3 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0 · Tarjeta gráfica de 64 MB compatible con DirectX 9.0 · Lector DVD 8x.

800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	6,70
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	7,8	No funciona	8,8	2,00
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	5,1	No funciona	7,7	4,00
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	6,2	Se bloquea		2,00
Ralentizado	12,5	Ralentizado	10,3	6,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentización leve	17,5	Ralentización leve	16	8,00
Fluido	23,5	Ralentización leve	18,3	9,00
Ralentización leve	16,4	Ralentización leve	15,1	8,00
Fluido	32,3	Fluido	29,7	10,00
Ralentización leve	15,8	Hay parones	11,8	6,00
Fluido	19,1	Hay parones	11,6	7,00
Fluido	35,1	Fluido	27,7	10,00
Fluido	30,2	Fluido	22,3	10,00
Fluido	38	Fluido	35,4	10,00
Fluido	36,4	Fluido	32,8	10,00
Fluido	35,3	Fluido	33,1	10,00
Hay parones	11	Hay parones	8,6	4,00
Fluido	46,7	Fluido	21,8	10,00
Fluido	51,7	Fluido	21,7	10,00
Fluido	57	Fluido	50,6	10,00
Fluido	60,3	Fluido	58,9	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Pese a ser un juego muy compatible requiere de una tarjeta bastante potente para mover todos los gráficos con suavidad, tal y como hemos comprobado en las pruebas efectuadas en los 24 ordenadores de nuestro laboratorio.

PROCESADOR

Debido a la gran cantidad de procesos que debe realizar este programa, la velocidad y potencia del procesador adquieren una gran importancia. Cumplir los requisitos mínimos que nos señala el fabricante es indispensable.

MEMORIA

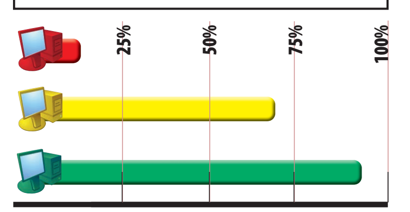
En un título como este lo mejor es cumplir los requisitos mínimos e incluso doblarlos si es posible, ya que procesa gran cantidad de información y datos.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

El juego funciona bastante bien en la mayoría de los ordenadores del laboratorio mientras cumplan los requisitos. Se puede mejorar el rendimiento reduciendo la resolución o eliminando todo nivel de detalle gráfico. Por supuesto, tener los últimos controladores instalados puede suponer una gran opción para evitar todo tipo de problemas.

ACTUALIZACIONES

Por el momento, no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.riseandfallgame.com





HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

Test pág. 30

MUY LARGO (41'30'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / ME / 2000 / XP · Pentium III 1,2 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 4,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica 32 MB · Lector DVD 4x · Conexión a Internet

800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (MUY ALTA)	FPS	8,44
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	25,4	Fluido	20,2	10,00
Ralentizado	10,5	Hay parones	7,6	5,00
Ralentización leve	19,4	Hay parones	8,8	6,00
Ralentizado	10,8	Hay parones	5,3	5,00
Fluido	22,3	Ralentización leve	17,8	9,00
Ralentización leve	18,7	Ralentización leve	15	8,00
Fluido	22,4	Fluido	20,8	10,00
Ralentización leve	19,8	Ralentizado	11,4	7,00
Fluido	32,2	Fluido	20,2	10,00
Fluido	27,3	Ralentización leve	17,6	9,00
Fluido	22,4	Ralentizado	12,3	8,00
Ralentización leve	19	Ralentización leve	16,7	8,00
Fluido	28,7	Ralentizado	13,5	8,00
Fluido	22,3	Ralentizado	11,5	8,00
Fluido	37,9	Fluido	30,4	10,00
Fluido	50,8	Fluido	28,3	10,00
Fluido	48,7	Fluido	26,1	10,00
Fluido	39,4	Fluido	35,9	10,00
Fluido	25,9	Ralentización leve	16,7	9,00
Fluido	67,1	Fluido	52,6	10,00
Fluido	78,3	Fluido	61,8	10,00
Fluido	98,3	Fluido	84,6	10,00
Fluido	79,4	Fluido	71,4	10,00

TARJETA DE VÍDEO

«Half-Life 2 Episode One» resulta excepcionalmente compatible con cualquier tarjeta gráfica del mercado. Sin embargo, es necesario que sea bastante potente y que, además, cumpla con los requisitos mínimos.

PROCESADOR

El fabricante recomienda 1,2 GHz de velocidad como mínimo, en caso contrario no podremos jugar por mucho que la tarjeta gráfica sea compatible. Queda claro, pues, el "combo" procesador/tarjeta gráfica debe superar los requisitos mínimos.

MEMORIA

La memoria es elemento esencial para ejecutar este título. Lo ideal sería disponer de 512 MB, ya que si no es así las continuas cargas ralentizarán sensiblemente el desarrollo.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Para hacer funcionar «Half-Life 2 Episode One» es absolutamente imprescindible disponer de una conexión a Internet. En caso de que dispongamos de un Firewall nos tocará abrir los siguientes puertos para que Steam realice las operaciones oportunas: UDP 1200, UDP 27000 hasta UDP 27015 inclusive, y TCP 27030 hasta 27039.

ACTUALIZACIONES

«Half-Life 2 Episode One» se actualiza automáticamente antes de ejecutarse, gracias a la conexión directa que se establece con los servidores de Steam.
www.half-life2.com/





RUSH FOR BERLIN

Test pág. 34

CORTO (9'37'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium 4 1,7 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 4 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0 · Tarjeta gráfica de 32 MB compatible con DirectX 9.0c · Lector DVD 8x.

1024x768 (MEDIA)	FPS	1280x1024 (ALTA)	FPS	7,02
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	3,8	Hay parones	2,3	4,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentizado	10,9	Hay parones	3,9	5,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentizado	10,4	Hay parones	3,8	5,00
Ralentizado	10,2	Hay parones	3,4	5,00
Hay parones	8,9	Hay parones	7,3	4,00
Ralentizado	13,3	Hay parones	8,9	5,00
Fluido	20,1	Ralentización leve	16,2	9,00
Fluido	20,8	Ralentización leve	15,4	9,00
Ralentización leve	19,7	Ralentizado	13,3	7,00
Ralentización leve	15,6	Ralentizado	12,1	7,00
Ralentización leve	16,9	Ralentizado	13,9	7,00
Ralentización leve	18,2	Ralentización leve	16,5	8,00
Fluido	24	Fluido	20,8	10,00
Fluido	32,4	Fluido	34	10,00
Fluido	39	Fluido	29,1	10,00
Fluido	41	Fluido	33	10,00
Ralentización leve	16,7	Ralentización leve	17,8	8,00
Fluido	33	Fluido	30,1	10,00
Fluido	38,7	Fluido	32,4	10,00
Fluido	58,2	Fluido	56,2	10,00
Fluido	71,9	Fluido	60,3	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Es un elemento muy importante aunque con las más antiguas, como las ATI Radeon, se ha podido ejecutar pese a algún que otro problemilla. Disponer de los últimos controladores facilitados por el fabricante de la tarjeta resulta esencial.

PROCESADOR

Se nos recomienda usar como mínimo un procesador a 1,7 GHz de velocidad, aunque en nuestras exhaustivas pruebas hemos podido comprobar que funciona perfectamente con configuraciones más bajas.

MEMORIA

Se nos advierte explícitamente de que, a pesar de funcionar con 512 MB, irá mucho más fluido si disponemos de al menos 1 GB de memoria.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Si tienes problemas de rendimiento prueba a bajar la resolución de la pantalla y selecciona texturas de menor calidad de detalle. Si a pesar de todo el sistema sigue yendo lento, será hora de pensar en desactivar los filtros o el procesamiento de efectos, obviamente el juego ofrecerá un aspecto más deslucido pero funcionará fluidamente.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.rushforberlin.com



MICROMACHINES V4

Test pág. 38

MUY CORTO (4'46'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium III 800 MHz · 128 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con Windows 2000/XP · Tarjeta gráfica de 32 MB · Lector DVD 4x.

800x600 (POR DEFECTO)	FPS	1024x768 (POR DEFECTO)	FPS	7,73
Fallos gráficos graves		Fallos gráficos graves		3,00
Fluido	60,2	Fluido	54,4	10,00
No funciona		No funciona		0,00
No funciona		No funciona		0,00
Fallos gráficos graves		Fallos gráficos graves		3,00
Fluido	60,3	Fluido	59,9	10,00
No funciona		No funciona		0,00
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	60,4	Fluido	50,3	10,00
Fluido	60,2	Fluido	59,9	10,00
Fluido	78,8	Fluido	61,9	10,00
Fluido	85,1	Fluido	84,1	10,00
Fluido	74,8	Fluido	73,8	10,00
Fluido	74,5	Fluido	73,1	10,00
Ralentización leve	60,2	Fluido	60,1	9,00
Fluido	75	Fluido	75	10,00
Fluido	60,2	Fluido	84,9	10,00
Fluido	60,4	Fluido	59,8	10,00
Fluido	75,1	Ralentización leve	75,2	9,00
Fluido	84,3	Fluido	83,6	10,00
Ralentización leve	60,2	Fluido	59,9	9,00
Fluido	68,9	Ralentización leve	65,4	9,00
Fluido	85	Fluido	85,1	10,00
Fluido	83,3	Fluido	84,8	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Este título es totalmente compatible mientras nuestra tarjeta se ajuste a las especificaciones mínimas. Del total de equipos del laboratorio, la única gráfica de gama media que no pudo ejecutarlo fue la GeForce 4 MX.

PROCESADOR

Es parte muy importante del juego, puesto que si no cumplimos los requisitos mínimos veremos cómo la acción se ralentiza complicando sobremanera el desarrollo. Eso sí, al menos funcionará, pero con grandes parones.

MEMORIA

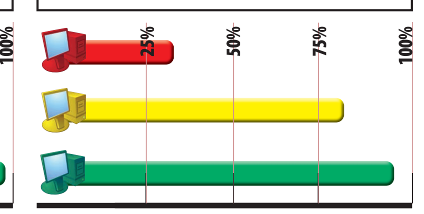
Los 128 MB de memoria que nos exigen los requisitos mínimos son más que suficientes para que el juego funcione correctamente, pero bajar de esa cifra es perder rendimiento.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Es indudable que este juego funciona bastante bien mientras nuestro ordenador cumpla todos los requisitos mínimos. Desgraciadamente no hay demasiadas opciones para mejorar el rendimiento, aunque si el juego nos da problemas a la hora de ejecutarlo debemos revisar que todos los driver y los últimos Direct X estén instalados.

ACTUALIZACIONES

Por el momento, no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.codemasters.com





LAS PRUEBAS DE RENDIMIENTO

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO
ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (Si los hubiera)
TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del Laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES			10,8%
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	
STO. INFERIOR	AMD Athlon 700 / 384MB	Hercules 3D Prophet 4500 64MB	0,36%
STO. INFERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 9000	0,36%
STO. INFERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 7500	0,36%
STO. INFERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	ATI Radeon 8500	0,36%
STO. INFERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 MX 440	0,36%
STO. INFERIOR	Pentium 4 1.500 / 256MB	GeForce 4 TI 4200	0,36%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 1800 + / 256 MB	GeForce FX 5200 128 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 2200+ / 256 MB ·	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 2400+ / 256 MB	GeForce FX 5600 128 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 2800+ / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium IV 2,66 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9200 128 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium IV 2,80 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9600 128 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	Intel Celeron 2,80 GHZ / 512 MB	Geforce 4 TI 4200	0,43%
SEGMENTO MEDIO	AMD Sempron 2800 + 2 GHz / 512 MB	Asus GF FX 5700 LE	0,43%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	Powercolor x300 256 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,43%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	Ati Radeon 9800 PRO 128 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	AMD Athlon 64 3200 + 2,2 GHz / 1 GB	Asus Geforce 6800 128 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHZ / 1 GB	HIS RX800 PRO 256 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Celeron D 2,66 GHz / 1 GB	Radeon X1300 256 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	AMD Athlon 64 2,2 GHz / 1 GB	Radeon X700 128 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Celeron D 3,20 GHz / 1 GB	Geforce 6600GT 256 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz / 2 GB	Radeon X850XT	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium D 3,0 GHz / 2 GB	Geforce 7800GTX	0,54%

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

MEMORIA

Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

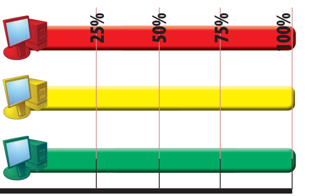
Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

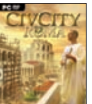
DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos detectado en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.

RENDIMIENTO EN GRÁFICOS

Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.





CIVCITY ROMA

Test pág. 40

CORTO (9'51'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium 4 1,6 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con Directx 9.0c · Tarjeta gráfica de 64 MB compatible con Direct 3D · Lector DVD 2x.

				7,09
800x600 (ALTA)	FPS	1024x768 (MUY ALTA)	FPS	
No funciona		Fluido		5,00
Hay parones	7,1	Hay parones	4,5	4,00
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	8,9	Hay parones	7,6	4,00
Hay parones	4	Hay parones	8,5	4,00
Hay parones	7,8	Hay parones	5,9	4,00
Hay parones	8,3	Ralentizado	11,4	5,00
Hay parones	7,9	Hay parones	5,8	4,00
Fluido	22,1	Ralentizado	10,2	8,00
Ralentización leve	15,2	Ralentizado	10,4	7,00
Fluido	20,3	Hay parones	5,2	7,00
Fluido	23.5	Hay parones	9,8	7,00
Hay parones	8,5	Hay parones	7,6	4,00
Hay parones	9,4	Hay parones	6,9	4,00
Fluido	26,5	Ralentización leve	17,8	9,00
Fluido	33,2	Fluido	21,7	10,00
Fluido	34,6	Fluido	22,1	10,00
Fluido	26	Fluido	27,4	10,00
Fluido	33,4	Fluido	31,7	10,00
Fluido	12,5	Ralentizado	13,1	8,00
Fluido	35,2	Fluido	25,2	10,00
Fluido	29	Fluido	27,8	10,00
Fluido	23,8	Fluido	32	10,00
Fluido	38,4	Fluido	38,3	10,00

TARJETA DE VÍDEO

No hace falta una tarjeta de vídeo potente, ya que para jugar basta con que cumpla los requisitos mínimos. Sin embargo cuanta más potente sea, más fluido será el desarrollo.

PROCESADOR

La velocidad no es un requisito imprescindible, pues sólo afecta a los tiempos de carga. No hemos encontrado ningún procesador que sea incompatible con este juego.

MEMORIA

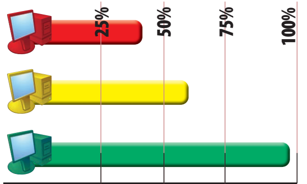
Con la configuración mínima de memoria que recomienda el fabricante irá bastante bien, aunque las cargas se alargan.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Es necesario contar con Windows 2000 o XP para que funcione y recomendable realizar modificaciones en diferentes opciones gráficas para conseguir un ritmo de juego más fluido. Bajar la resolución, o eliminar detalles gráficos ayudará a que el juego se ejecute mucho más rápido.

ACTUALIZACIONES

Por el momento, no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: www.2kgames.com/civcityrome/civcity.html





PARADISE

Test pág. 42

MEDIO (11'09'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98/ME/XP · Pentium 4 1,5 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX · Tarjeta gráfica de 128 MB compatible con DirectX 9 · Lector CD 4x.

				8,51
800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (MEDIA)	FPS	
Fluido	23,4	No disponible		10,00
Fluido	31,8	No disponible		10,00
Fluido	37	No disponible		10,00
No funciona		No disponible		0,00
Fluido	120,9	No disponible		10,00
No funciona		No disponible		0,00
No funciona		No disponible		0,00
No funciona		No disponible		0,00
Fluido	27,1	No disponible		10,00
Fluido	64	No disponible		10,00
Fluido	22,2	No disponible		10,00
Fluido	44,1	No disponible		10,00
Fluido	52,7	No disponible		10,00
Fluido	44,9	No disponible		10,00
Fluido	44	No disponible		10,00
Fluido	69,4	No disponible		10,00
Fluido	66,6	No disponible		10,00
Fluido	74	No disponible		10,00
Fluido	60	No disponible		10,00
Fluido	46,7	No disponible		10,00
Fluido	62,7	No disponible		10,00
Fluido	63,8	No disponible		10,00
Fluido	60	No disponible		10,00
Fluido	70,8	No disponible		10,00

TARJETA DE VÍDEO

Hemos podido comprobar la gran compatibilidad y sobre todo, la alta tasa de fotogramas por segundo alcanzados en la mayoría de los ordenadores si respetamos los requisitos mínimos.

PROCESADOR

El fabricante recomienda 1,5 GHz, aunque con configuraciones inferiores el juego se ejecuta y funciona. En gran medida, todo depende del combo procesador/tarjeta gráfica.

MEMORIA

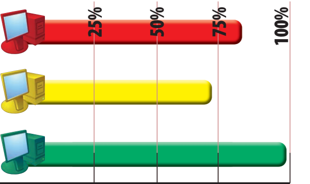
La memoria se torna esencial, aunque con 512 MB y una buena tarjeta gráfica nos apañeremos. Si bajamos de esta cifra será complicado jugar.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Funciona bastante bien en la mayoría de los ordenadores del laboratorio mientras cumplan los requisitos. Esto es un alivio porque este juego no permite modificar la resolución o reducir el detalle gráfico. Sólo podemos recomendar ejecutarlo sin ningún otro programa abierto.

ACTUALIZACIONES

Por el momento, no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: http://www.paradise-game.com





SIN EPISODES EMERGENCE

Test pág. 44

MEDIO (12'22'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / ME / 2000 / XP Pentium III 1,2 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 500 MB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica 32 MB · 4x DVD · Conexión a Internet

				8,98
800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	
No funciona		No funciona		0,00
Fluido	30,8	Ralentización leve	15,4	9,00
Ralentización leve	15,5	Hay parones	9,3	6,00
Fluido	27,3	Ralentización leve	18,8	9,00
Ralentización leve	17,6	Hay parones	9,7	6,00
Fluido	28,4	Ralentizado	12,6	8,00
Fluido	23,7	Ralentizado	13,4	8,00
Fluido	30,4	Fluido	21,5	10,00
Fluido	29,1	Ralentización leve	17,6	9,00
Fluido	38	Fluido	28,3	10,00
Fluido	34,7	Ralentización leve	19,8	9,00
Fluido	48,7	Fluido	21,6	10,00
Fluido	35,1	Fluido	20,9	10,00
Fluido	54,6	Fluido	22,4	10,00
Fluido	48,7	Fluido	32,8	10,00
Fluido	53,1	Fluido	37,2	10,00
Fluido	63	Fluido	54,3	10,00
Fluido	78	Fluido	66,9	10,00
Fluido	71,4	Fluido	67,2	10,00
Fluido	46,6	Fluido	37,6	10,00
Fluido	63,7	Fluido	48,2	10,00
Fluido	48,7	Fluido	54,6	10,00
Fluido	97,2	Fluido	63,8	10,00
Fluido	84,7	Fluido	74,2	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Gran compatibilidad y una alta tasa de frames por segundo con la mayoría de las gráficas del laboratorio. Debe ser compatible con las especificaciones mínimas que este título exige.

PROCESADOR

El procesador es una pieza vital, aunque hemos comprobado en el laboratorio que cuanto más baja sea la velocidad más problemas tendremos para ejecutarlo fluidamente.

MEMORIA

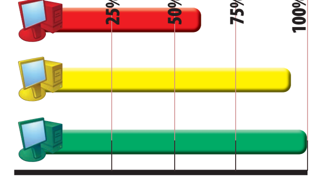
Apartado crucial por la excesiva carga gráfica que hay en cada partida. Doblar la memoria mínima exigida, 256 MB, es básico.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Necesitaremos una conexión a Internet para disfrutarlo. Si disponemos de un firewall nos tocará abrir los siguientes puertos para que Steam realice las operaciones oportunas: UDP 1200, UDP 27000 hasta UDP 27015 inclusive, y TCP 27030 hasta 27039, también inclusive.

ACTUALIZACIONES

«Sin Episodes Emergence» se actualiza automáticamente antes de ejecutarse gracias a la conexión directa con los servidores de Steam. www.sinepisodes.com





CITY LIFE

Test pág. 46

CORTO (7'12'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows ME /2000/XP · Pentium 4 1,5 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 1,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 8.1 · Tarjeta gráfica 64 MB · Lector DVD 8x

				6,09
1024x768 (MEDIA)	FPS	1280x1024 (ALTA)	FPS	
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	9,8	Hay parones	6,3	4,00
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	9,1	Hay parones	7,3	4,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentizado	11,1	Hay parones	8,6	5,00
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	9,2	Hay parones	6,8	4,00
Hay parones	10,7	Hay parones	7,9	4,00
Ralentizado	14	Ralentizado	10,4	6,00
Ralentizado	10,2	Hay parones	7	5,00
Ralentización leve	15,9	Ralentizado	11,5	7,00
Ralentizado	13,7	Ralentizado	13,4	6,00
Ralentización leve	15,8	Ralentizado	14,6	7,00
Ralentizado	14,1	Hay parones	8,4	5,00
Ralentización leve	15,4	Ralentización leve	15,2	8,00
Fluido	26,2	Fluido	20,6	10,00
Fluido	27,1	Fluido	21,9	10,00
Fluido	37,5	Fluido	34,4	10,00
Ralentizado	14,7	Ralentizado	14	6,00
Fluido	38,4	Fluido	26,7	10,00
Ralentización leve	19,4	Ralentización leve	15,3	8,00
Fluido	27,8	Fluido	21,3	10,00
Fluido	41,3	Fluido	29,8	10,00

TARJETA DE VÍDEO

A pesar de las especificaciones mínimas recomendadas, no hemos sufrido problema alguno con la mayoría de las tarjetas gráficas de que disponemos en el laboratorio, siempre y cuando cumplan los requisitos mínimos.

PROCESADOR

Es fundamental para disfrutar plenamente de este juego, como hemos podido comprobar en el laboratorio, ya que el único equipo que no cumplía con los requisitos mínimos ha experimentado ralentizaciones.

MEMORIA

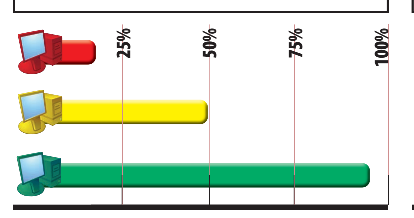
Cuanta más mejor, y es que si no contamos con al menos 256 MB las ralentizaciones se sucederán durante las partidas, influyendo penosamente en el juego.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Desde el archivo léeme, que se incluye en el CD del juego, se recomienda encarecidamente que revisemos los driver instalados en nuestro ordenador, ya que si no están actualizados podríamos tener problemas de incompatibilidad. Por otro lado, si lo que queremos es mejorar el rendimiento, bastará con reducir la resolución de pantalla y la calidad de las texturas.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.montecristo.com





ALEJANDRO MAGNO

Test pág. 50

CORTO (8'55'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / 2000 / ME / XP Pentium IV 1,5 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9· Tarjeta gráfica 64 MB lector · CD/DVD 12x

				7,76
1024x768 (MEDIA)	FPS	1280x1024 (ALTA)	FPS	
No funciona		No funciona		0,00
Ralentizado	12,8	Hay parones	9,7	5,00
Hay parones	7,6	No se puede jugar	4,2	2,00
Hay parones	13,6	No se puede jugar	5,4	2,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentización leve	17,4	Ralentizado	13,4	7,00
Fluido	22,4	Ralentizado	17,1	8,00
Fluido	23,8	Ralentizado	11,2	8,00
Fluido	26,7	Ralentizado	19,4	8,00
Ralentización leve	31,4	Fluido	22,3	9,00
Ralentización leve	25,8	Ralentización leve	17,4	8,00
Fluido	33,4	Fluido	21,3	10,00
Fluido	42,6	Ralentización leve	17,4	9,00
Fluido	31,8	Ralentizado	13,6	8,00
Fluido	43,6	Fluido	21,8	10,00
Fluido	54,8	Fluido	29,3	10,00
Fluido	60,3	Fluido	30	10,00
Fluido	38,6	Fluido	21,4	10,00
Ralentización leve	64,8	Fluido	38,2	9,00
Fluido	78,9	Fluido	39,4	10,00
Fluido	84,2	Fluido	48,3	10,00
Fluido	61,8	Fluido	45,2	10,00
Fluido	93,3	Fluido	61,8	10,00
Fluido	89,8	Fluido	54,3	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Desde el archivo leeme nos recomiendan configurar las preferencias de aplicación del filtro anisotrópico en la sección 3D del menú de propiedades de la tarjeta de vídeo, con objeto de ajustarlas a la velocidad de ésta.

PROCESADOR

Los requisitos mínimos que nos recomienda el fabricante son muy precisos, ya que como hemos podido comprobar en el laboratorio de COMPUTER HOY JUEGOS todo lo que sea bajar de 1,5 GHz de velocidad no funcionará.

MEMORIA

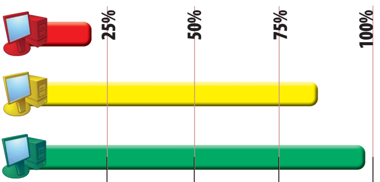
Debido a la gran cantidad de unidades que nos encontramos en pantalla se recomienda contar con los 512 MB recomendados, aunque con una buena tarjeta gráfica y 256 MB bastará.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Desde el leeme se nos advierte que si el juego funciona durante un rato y después se cierra, si no tenemos problemas al ejecutar aplicaciones de Windows como Internet Explorer o juegos anteriores, quizá se deba a que los controladores de la tarjeta de vídeo están obsoletos.Habrá que actualizarlos para jugar a «Alejandro Magno».

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
http://codegame.info/ubisoft/alejandro/teaser/





PANZERS PHASE ONE

Test pág. 51

CORTO (6'06'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / ME / 2000 / XP Pentium III 750 MHz o similar · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 3 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta de vídeo 3D de 32 MB ·Lector CD/DVD 4x.

				7,72
800x600 (MEDIA)	FPS	1024x768 (MUY ALTA)	FPS	
No funciona		No funciona		0,00
Ralentizado	13,4	Fluido	20,2	8,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentizado	12,2	Ralentizado	10,3	6,00
Hay parones	5,4	Hay parones	3,4	4,00
Ralentizado	11,5	Hay parones	4,5	5,00
Ralentización leve	18,7	Ralentización leve	15	8,00
Fluido	22,4	Fluido	20,8	10,00
Ralentización leve	19,8	Ralentizado	11,4	7,00
Ralentización leve	16,8	Ralentizado	12,5	7,00
Fluido	22,4	Hay parones	8,5	7,00
Ralentización leve	18,7	Ralentizado	12,7	7,00
Ralentización leve	17,2	Ralentizado	11,3	7,00
Fluido	27,2	Ralentizado	12,4	8,00
Fluido	22,3	Ralentizado	10,8	8,00
Fluido	35,2	Fluido	27,9	10,00
Fluido	48,8	Fluido	24,2	10,00
Fluido	48,7	Fluido	27,4	10,00
Fluido	72,2	Fluido	38,4	10,00
Fluido	27,8	Ralentización leve	15,2	9,00
Fluido	61,2	Fluido	54,1	10,00
Fluido	71,9	Fluido	52,5	10,00
Fluido	91,1	Fluido	81,4	10,00
Fluido	72,9	Fluido	67,2	10,00

TARJETA DE VÍDEO

La gran compatibilidad de este juego con todas las tarjetas gráficas del laboratorio queda expresamente patente en la tabla. Sólo hemos encontrado algunas ralentizaciones y problemas en las más antiguas.

PROCESADOR

Se recomienda usar como mínimo un procesador a 1 GHz de velocidad por la gran cantidad de datos que tiene que cargar. Cuanto más potencia, más rapidez, lo que redunda en un desarrollo mucho más fluido.

MEMORIA

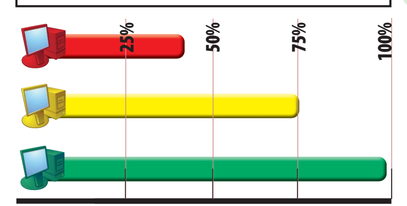
Durante algunos combates, en los que la pantalla se llena de unidades, con 256 MB será imposible de jugar. Contar con más de 512 MB en nuestro equipo es recomendable.

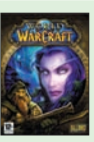
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Es recomendable realizar modificaciones de diversa índole en diferentes opciones gráficas para conseguir un ritmo de juego más fluido. Bajar la resolución lo más posible y eliminar ciertos detalles gráficos ayudará a que el juego se ejecute mucho más rápido y a que desaparezcan esas molestas ralentizaciones que nos impiden disfrutarlo plenamente.

ACTUALIZACIONES

Por el momento, no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en:
www.fxplanet.com





WORLD OF WARCRAFT

Test pág. 48

MUY LARGO (34'45'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 / ME / 2000 / XP Procesador III 800 MHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 4 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica compatible con Directx 9.0 y 32 MB · Lector CD/DVD 8x

				9,83
800x600 (BAJA)	FPS	1024x768 (ALTA)	FPS	
Fluido	21,3	Ralentizado	11,8	8,00
Fluido	20	Ralentización leve	19,8	9,00
Ralentizado	11,2	Hay parones	7,6	5,00
Fluido	24,6	Ralentizado	11,2	8,00
Ralentizado	12,4	Hay parones	6,5	5,00
Fluido	27,6	Ralentización leve	19,8	9,00
Fluido	29,8	Fluido	20,1	10,00
Fluido	21,6	Ralentizado	12,8	8,00
Fluido	31,8	Ralentizado	13,4	8,00
Fluido	38,7	Ralentización leve	18,9	9,00
Fluido	42,4	Ralentización leve	17,2	9,00
Fluido	37,6	Ralentizado	11,8	8,00
Fluido	32,2	Ralentizado	13	8,00
Fluido	38,4	Ralentizado	14,4	8,00
Fluido	38,6	Fluido	20,4	10,00
Fluido	41,2	Fluido	38,3	10,00
Fluido	48,7	Fluido	51,4	10,00
Fluido	67,8	Fluido	66	10,00
Fluido	94,4	Fluido	59	10,00
Fluido	58,1	Fluido	39,6	10,00
Fluido	66,6	Fluido	59,4	10,00
Fluido	75,8	Fluido	50,8	10,00
Fluido	84,6	Fluido	64,7	10,00
Fluido	94,6	Fluido	73,8	10,00

CONEXIÓN A INTERNET

Hemos detectado probleas con módem de 56K e inferiores con picos de lag de hasta 10.000 de ping que lo hacen incontrolable.

PUERTOS NECESARIOS PARA CONECTAR

No hemos tenido problemas para conectarnos, pero si tenemos un router o cortafuegos debemos ver qué puertos abrir en:
www.worldofwarcraft.com/info/faq/blizzarddownloader.html

TARJETA DE VÍDEO

Muy compatible y sin perder un ápice de calidad en casi todos los ordenadores. Eso sí, es necesario que la tarjeta sea compatible con el motor de T&L de 32 MB, de otro modo no se ejecutará.

PROCESADOR

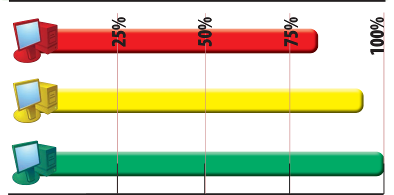
Cuanto más potente mejor, ya que es el corazón del programa y debe realizar muchos cálculos durante la partida. Por tanto, a más MHz mejor rendimiento obtendremos.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Entrar en el menú de opciones gráficas y desactivar todos los efectos es el mejor truco para que funcione correctamente, y bajar la resolución si no va del todo fluido. Para mejorar la conexión es conveniente abrir los puertos que se indican en su página web.

ACTUALIZACIONES

Al ejecutar «World of Warcraft» el propio programa se encargará de buscar automáticamente la última versión del juego.



Con tanta tecnología gráfica, las opciones en los juegos se complican. ¿Quieres aprender a configurarlos?

Opciones avanzadas de gráficos
La cuarta dimensión

Continuamos este mes con las opciones gráficas de los juegos, aunque ahora nos centraremos en aquellas facetas de la configuración que resultan algo más complicadas.

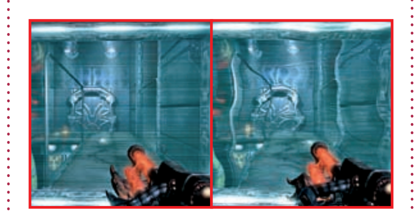
Tal y como ya hicimos en el número anterior, volvemos a recurrir a ese juegazo que es «Prey» para ilustraros un buen número de las opciones que os trataremos de explicar en estas páginas. Eso no quita para que, en ocasiones, recurramos a otros juegos de PC con objeto de apoyar mejor las explicaciones. En las siguientes imágenes podéis ver algunas de las opciones que vamos a diseccionar.

¿Qué es el shader?

Si nos atenemos a la traducción literal del inglés, "shader" vendría a ser un "sombreador", aclaración insuficiente para definir un concepto que encierra infinidad de especificaciones que determinan cómo se creará la escena 3D del juego, desde cómo se proyectan las sombras, al modo en que las disitintas superficies absorben la luz, etc. Actualmente, se utiliza la versión 2.0, aunque DirectX 10 incluirá soporte para "shader" 3.0. Dependiendo de la versión que soporte nuestra tarjeta gráfica, la escena representada ofrecerá un mayor nivel de realismo (en cuestión de luces y sombras). En «Prey» sólo se nos pide que especifiquemos si queremos usar el Shader y, en caso afirmativo, con qué nivel de calidad. En las siguientes pantallas se aprecia claramente la diferencia si activamos este modo.

CÓMO CONFIGURAR LOS JUEGOS

Los efectos aportan un gran realismo a los juegos pero reducen el rendimiento del PC.



Desactivando el "shader" renunciamos a efectos tan espectaculares como este.

Sombras

No hay mucho sobre lo que extenderse de esta opción. Si la activamos, tanto los personajes como el resto de elementos de la pantalla proyectarán sombras. En el caso particular de «Prey» no se nos permite elegir la cantidad de sombras que veremos durante el juego, mientras que en otros títulos como «EverQuest II» podemos ajustarlo para que sólo se proyecten las de personajes, ciertos elementos o, en caso extremo, las de todo el escenario. Aunque ya os avisamos de que la proyección de sombras requiere mucha potencia.



En «EverQuest II», el uso de sombras mejora mucho la calidad de la escena.

Reflejos

Esta opción activa el reflejo del entorno sobre determinados "materiales", como el cristal o el acero. Esta técnica tiene su dificultad, ya que es necesario generar primero la escena para después aplicarla sobre la textura del material en cuestión, de manera que el efecto sea lo más creíble posible. Sabiendo esto, es obvio que desactivar esta opción acelerará sobremanera el rendimiento del juego.

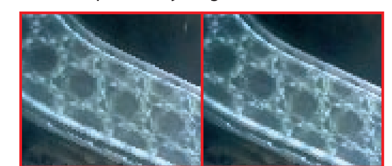


Los reflejos dotan a las superficies de una apariencia mucho más real.

Antialiasing

Es quizá el efecto más sencillo de todos pero, en cambio, el que más coste en términos de velocidad tiene para el rendimiento

del juego. Se aplica sobre toda la escena una vez que ésta se ha generado, y consiste en suavizar las aristas de los polígonos para evitar que se vea el diente de sierra (en realidad son los píxeles) de los modelos 3D. Además de activar este efecto, por lo general es posible definir la cantidad de pasadas de antialisasing que se realizarán; cuanto más elevado sea éste número (2, 4, 8, 16, ...), con más definición se mostrará la escena final. Por último, la cantidad de antialiasing que es posible aplicar viene definida por la tarjeta gráfica.



En la amplicación de la derecha se aprecian menos los píxeles de las aristas.

Mapas de relieve

Es una técnica que permite simular el relieve en las texturas sin necesidad de utilizar un número mayor de polígonos. Para ello, se crea una segunda textura que le indica al motor gráfico dónde se eleva y dónde no la superficie. Esa información se utiliza después a la hora de proyectar las luces y los reflejos, que serán los que finalmente consigan crear dicho efecto. Se puede utilizar en infinidad de lugares, por ejemplo, en las caras de los personajes para simular las arrugas y otras rasgos, o en rocas para acentuar la rugosidad de su superficie. Échale un vistazo al recuadro 'Busca las diferencias' para comprobar el alcance de la utilidad de este efecto.



Mapa de relieve de la cara de Ray, uno de los protagonistas de «Call of Juarez».

Usar resplandor

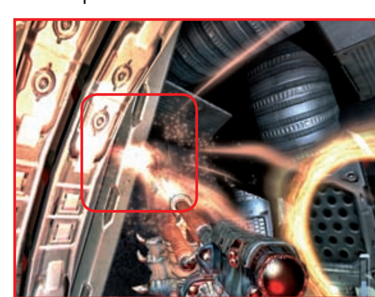
Como su propio nombre indica, activa y desactiva el resplandor que producen a su alrededor las fuentes de luz, como los carteles luminosos o las superficies reflectantes. También es el responsable de darle ese aspecto tan real a la luz del sol cuando miramos fijamente. No es un efecto que afecte en exceso a la velocidad, por lo que no será de los primeros que desactivemos.



Desactivando este efecto, el neón no parece que esté desprendiendo luz.

Partículas

¿Os habéis quedado alucinados alguna vez con el realismo de las chispas o las gotas de agua de algunos juegos? Se realizan con los llamados efectos de partículas, una técnica que ofrece resultados espectaculares pero que exige una elevada carga de trabajo para la tarjeta gráfica. Esto significa que en caso de que suframos ralentizaciones durante la partida, será una de las primeras opciones a desactivar.



Con las partículas se crean efectos tan bonitos y "particulares" como éste.

Forzar determinados efectos

Ciertos filtros y efectos gráficos, como el antialiasing o el anisotrópico, pueden ser activados o desactivados por defecto desde Windows, de manera que obliguemos a todos los juegos a utilizar una configuración predeterminada. Esto debe hacerse desde el panel de control del sistema operativo, aunque en el caso de las tarjetas de ATI es necesario tener instalado Catalyst Control Center (ver página 95). Lo haremos de la siguiente manera:

1 Hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre el escritorio de Windows y, a continuación, seleccionamos 'Propiedades' en el menú que nos aparecerá. Veremos una ventana en el escritorio.

2 En la ventana 'Propiedades de pantalla', seleccionamos la pestaña [Configuración] y hacemos clic en el botón [Opciones avanzadas].

A partir de aquí los pasos a seguir cambiarán, dependiendo de si nuestra tarjeta gráfica tiene una GPU Radeon de ATI o bien una GeForce de nVidia.

Para una GPU Radeon de ATI:

Seguiremos el siguiente proceso:

3 En la ventana de Propiedades que ha aparecido, hacemos clic en la pestaña [CATALYST(R) Control Center] y, después, pulsamos el botón [ATI CATALYST(R) Control Center].

4 En la parte izquierda de la ventana del centro de control, seleccionamos la opción de menú 3D ● y, a continuación, hacemos clic en 'Toda la configuración...' ●.



5 En la parte derecha de la ventana podemos ver todas las opciones: filtros anisotrópico, antialiasing, etc ●.

6 Decidimos si queremos que sean los juegos los que controlen los efectos ● o, por el contrario, preferimos ser nosotros mismos a través del menú ●.

Para una Geforce de nVidia:

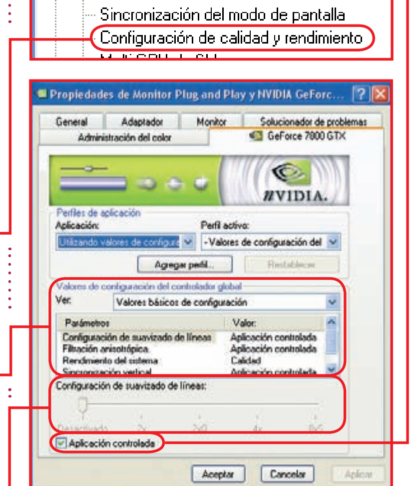
Se mantienen idénticos los pasos 1 y 2, pero a partir del tercero tenemos que:

3 En la ventana propiedades hacemos clic en la pestaña [GeForce 7800 GTX].

4 Pulsamos sobre la opción 'Configuración de calidad y rendimiento' ●.

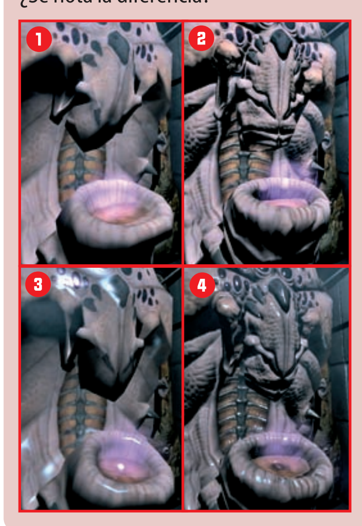
5 A la derecha, en la ventana de 'Propiedades', se muestran las opciones que podemos configurar: antialiasing, anisotrópico, etc. ●.

6 Entonces, seleccionamos el nivel que deseamos que se aplique de cada efecto ● o, si lo creemos conveniente, dejamos que sea la propia aplicación la que controle estos parámetros ●. Por lo menos, siempre nos queda la posibilidad de elegir.



Busca las diferencias...

En la primera pantalla vemos un modelo sacado de «Prey» al que no se le han aplicado mapas de relieve ni reflejos ❶. En la segunda, observamos que ya tiene activado el conocido como mapa de relieve ❷. La tercera cuenta, además, con reflejos ❸, mientras a la última se le han aplicado los dos ❹. ¿Se nota la diferencia?







A la izquierda, una de las primeras escenas de «Prey» con todos los efectos desactivados mientras que a la derecha, podéis comprobar cómo se verá con todos los efectos y el máximo de calidad. ¿Notas la diferencia? Eso sí, hay que tener un PC muy potente.

Gana dinero con tus Sims

Orden y buen servicio

Si queremos triunfar en el mundo de los negocios, hay algunas pautas que debemos observar, como contentar siempre al cliente y ganarnos a los empleados.

Gracias a esta nueva expansión podemos aumentar de forma sustanciosa nuestra cuenta de simoleones, a base de iniciativa y buen sentido para los negocios. Ponernos al frente de un comercio nos dará mucho más trabajo, pero también nos rendirá más pasta que si trabajamos para otros. Eso sí, siempre que nos organicemos bien y tengamos muy claritas las cosas.

■ *Conocer qué demanda la clientela es crucial para la buena marcha de nuestro comercio.*

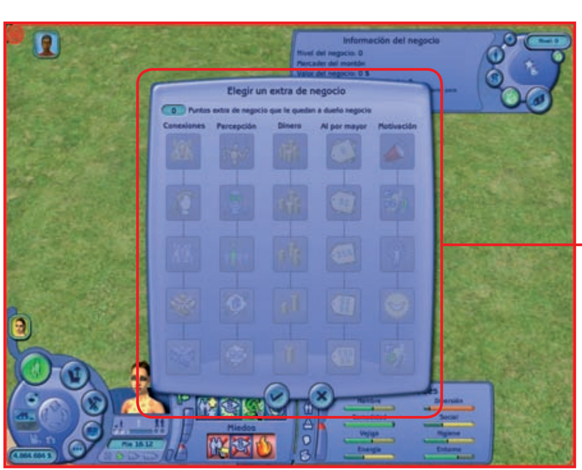
Para empezar, la primera y crucial decisión a adoptar es la actividad que vamos a desarrollar. Guiarnos por nuestros gustos es una opción, aunque debemos hacernos algunas preguntas antes de decidir qué tipo de negocio vamos a montar.

Pues bien, si lo que deseamos es atraer clientes de todo tipo, obviamente habrá que vender en nuestra tienda gran variedad de artículos diferentes. De igual manera, podemos dedicar nuestro espacio a varias actividades. Así, en un mismo local, podemos ofrecer, por ejemplo, ropa y complementos, y también un apartado que funcione como restaurante. Y es que la fusión tan en boga en muchos locales modernos ha llegado también al mundo Sim. Ya sabes, ¡cuanta más variedad ofrezcas, más Sims aparecerán por tu tienda! Además, según vaya creciendo tu negocio, irá subiendo de nivel, lo que te hará ganar extras. Los hay de distintos tipos, unos reportan popularidad, otros ventajas y otros dinero. A continuación, os damos las vías adecuadas para triunfar en los negocios.



SERIE LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS

Es importante que tengamos claro qué tipo de negocio deseamos montar y saber si funcionará entre la posible clientela de la zona.



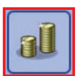
Los extras nos reportan suculentos beneficios, ya sea en términos de descuentos en la mercancía o de dinero al recibir premios.

Recompensas

Esta alternativa es la que más riqueza proporcionará a nuestra banca. Los niveles son los siguientes:



● **Premio LeTourneau:** galardón para empresarios noveles que tiene un valor especial, dado que son los propios clientes los que lo conceden. Recibirlo significará que están encantados con nuestro buen hacer.



● **Descuento al apreciado cliente:** promoción a cargo de los proveedores que abaratará las reposiciones de stock.



● **Premio de la Cámara de Comercio:** bonificación en efectivo otorgada por esta prestigiosa organización.



● **Premio de la Asociación de Propietarios**: otra compensación económica que se otorga a la reputación cosechada durante toda nuestra carrera.



● **Beca Will Right:** para un comerciante es uno de los mayores espaldarazos, pues alcanzar este nivel significa superar todas las expectativas económicos que pudiera tener. Recibiremos una cuantiosa subvención de la Fundación Will Right para ayudarnos a impulsar aún más nuestra empresa

Las mercancías

No sólo la vía del dinero te ayudará a obtener beneficios económicos, también los descuentos son muy importantes para tener siempre un saldo positivo. Si escoges esta senda conseguirás rebajar los precios de tus proveedores y hacer que tus productos te cuesten menos.



● **Descuento al por mayor:** gracias a nuestra fama y reputación, los proveedores se verán obligados a rebajarnos los precios. ¿Qué mayor promoción que vender sus productos en el local de moda?



● **Asociación de proveedores:** cuanto más prestigio tenga nuestro local, más descuentos recibimos. Intentar mantenerse en la cresta de la ola hará que los proveedores ofrezcan mejores precios.



● **Al por mayor 3:** destacamos entre los demás clientes y por ello obtenemos un trato especial. ¡Las ventajas de la fama!



● **Negociador serio:** ahora que vamos adquiriendo experiencia en el mundo del comercio, vamos notando cómo nuestras habilidades de negociante mejoran. Habrá que aprovecharse de nuestra buena maña y sacar precios aún más bajos.



● **Tiburón de tiburones:** más no puedes pedir, nos hemos convertido en uno de los magnates con más reputación del "bussiness". No habrá negocio que se nos resista.

Percepción

La clientela es la piedra angular para que funcione un negocio. La clave de un buen comerciante es saber venderles lo que quiera y ejercer influencia sobre ellos.



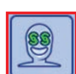
● **Evaluar humor**: alcanzando este nivel adquiriremos una nueva acción "Evaluar../Humor" que nos servirá para conocer con precisión el grado de satisfacción o descontento de los Sim que visitan nuestra tienda.



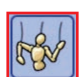
● **Evaluar deseo:** otra opción que desbloquearemos es la de "Evaluar.../Deseo". Con esta nueva herramienta descubrirás qué objetos desean adquirir los Sims. Podremos venderles lo que buscan sin esperar a que ellos te lo digan y se marchen descontentos.



● **Buscar objetivo:** la labor de un vendedor no es nada fácil, y siempre cabe la posibilidad de recibir una negativa a la hora de "colocar" un artículo. Con esta nueva acción llamada "Buscar Objetivo", que podemos encontrar haciendo clic sobre nuestro Sim, localizaremos fácilmente al cliente más asequible para endosarle cualquier cosa. Vamos, la víctima potencial.



● **Personalidad Convincente:** si antes nos resultaba difícil convencer a los clientes de que se llevasen un objeto en particular, al alcanzar este nivel se llevarán los más caro de la tienda. Nuestro poder de convicción, y seducción, no tendrá límites.



● **Manipulación:** manejaremos los negocios a nuestro antojo y cerraremos tratos casi imposibles. Aprovechando la nueva acción que nos brinda este nivel, "Ventas.../Manipular", comprobaremos cómo la clientela nos quita la mercancía de las manos.

Los empleados

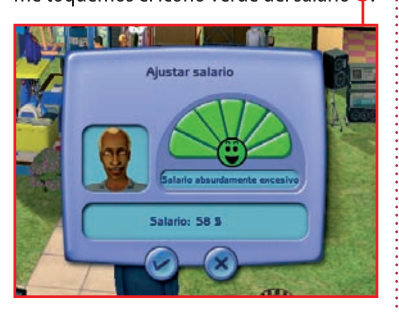
Dejando los extras a un lado, también podremos aumentar la cuenta de beneficios si somos capaces de controlar adecuadamente los salarios. Para ajustarlos debemos hacer lo siguiente:

1 Hacemos clic sobre el empleado y seleccionamos la acción 'Dirección...' ●

2 Una vez hecho esto, marcamos la opción "Cambiar salario" y, entonces, se desplegará un nuevo menú ●.



3 Junto al menú con las opciones disponibles aparece una cara amarilla que, de primeras, muestra una expresión indiferente. El semblante irá cambiando conforme toquemos el icono verde del salario ●.



4 Según vayamos añadiendo fracciones aumentaremos el salario del empleado y nuestro rostro se irá enojando más.

5 Existen diferentes tipos de salarios: absurdamente baratos, muy baratos, baratos, en la media, caros, muy caros y absurdamente caros.

6 Cuánto más elevados sean los salarios de nuestros empleados, más a gusto se sentirán y mejor trabajarán. Obviamente.

Del mismo modo, a mayor comodidad en el puesto de trabajo de nuestros empleados mejor rendimiento y, en consecuencia, un porcentaje más elevado de que aumenten los simoleones en nuestra cuenta. Además, esa mayor eficacia que se observará en nuestros "curritos", y ocuparnos de que sus demandas estén razonablemente bien cubiertas, hará que el negocio vaya mejor:

● Si la jornada de trabajo, por lo general, es bastante larga, debemos asegurarnos de que disponemos de un cuarto de baño equipado con todo lo necesario: ducha, lavabo, inodoro... Es absolutamente vital que estén perfectamente atendidas las necesidades higiénicas de los empleados ●.



● Si su jornada laboral abarca horas de comida, debemos instalar una pequeña cocina donde tomar un tentempié para reponer fuerzas y seguir trabajando ●.



● Si deseamos que los empleados pasen largos periodos de tiempo dentro de la tienda, sería conveniente facilitarles camas o sofás que les permitan echarse un descansito para recargar pilas ●.



● En el caso de que tengamos montado el negocio en casa, sería buena idea permitirles pasar dentro de tu domicilio en horas de trabajo. Así se sentirán más cómodos y su rendimiento será aún mayor.

● En el extremo contrario estaría la posibilidad de contratar el máximo de empleados posible, hasta ocho, y hacer que se repartan el trabajo en jornadas más reducidas. Esto hará que estén más descansados y contentos al no acumular fatiga.



En definitiva, si nuestra ambición es forrarnos e hincharnos a ganar simoleones, debemos mantener contenta a la clientela y cómodos a los empleados. Si logramos este doble objetivo, nuestro éxito como comerciante estará más que asegurado. ●





Si tu PC es incapaz de procesar y almacenar el constante aluvión de datos que le envía un juego... ¡¡te está pidiendo a gritos una ración extra de RAM!!

Amplía la memoria de tu ordenador

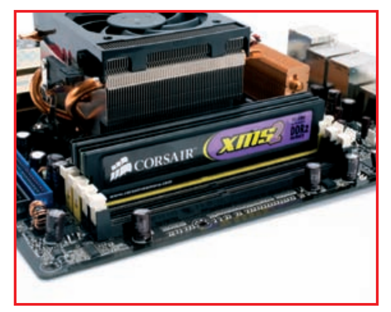
¡¡Que no se te olvide nada!!

Con cada nueva generación de juegos crecen las demandas para nuestro PC. Y claro, uno de los recursos sobre los que recae una mayor exigencia es, como era de esperar, la memoria. Si sospechas que la de tu PC ha quedado algo escasa, ¡¡es hora de ampliar!!

Windows no tiene la costumbre de quejarse, pero sí nos va dejando sutiles señales de advertencia de que algo no va exactamente como debiera. Los verdaderos problemas llegan cuando no somos capaces de interpretar esos signos. Por ejemplo, ¿te has parado a pensar por qué el disco duro de repente trabaja más de la cuenta? ¿Por qué algunas veces cuando jugamos la aplicación se detiene unos instantes mientras la cabeza lectora del disco no para de moverse? Dos son las posibles causas de este fenómeno. O bien el disco duro se encuentra demasiado fragmentado, y por eso Windows tarda una eternidad en leer los "cachos" de cada fichero, o bien, lo más probable, es que dispongamos de poca memoria libre, lo que obliga al sistema operativo a utilizar la virtual.

Memoria física y virtual

La memoria física es la **RAM** Pág.96 del ordenador, donde se guarda información temporalmente (es decir, hasta que apaguemos el PC). Es tremendamente rápida, lo que la convierte en la primera opción del sistema operativo para almacenar todos los datos con los que esté trabajando en ese momento (y que en un juego son muchos). Pero, ¿qué pasa cuando toda la RAM está ocupada? Pues que Windows utiliza el disco duro para simular la memoria RAM, dando pie a lo que vulgarmente se conoce como memoria virtual. De hecho, los juegos no saben cuándo se está utilizando memoria RAM o virtual para archivar temporalmente los datos. El problema es que el uso de esa memoria virtual es excesivamente lento, por lo que la mejor opción si esto nos sucede con frecuencia es animarnos a ampliar la RAM.

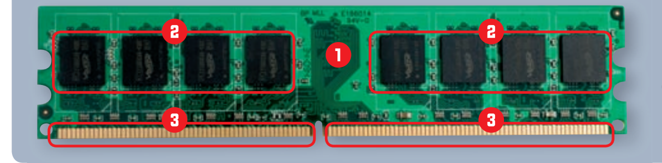


Este es el aspecto que mostrará nuestra flamante nueva memoria vez instalada.

RENUEVA TU PC

ASÍ ES UN MÓDULO DE MEMORIA RAM

En apariencia, todas las memorias son muy parecidas. Si no están cubiertas por algún tipo de capa disipadora del calor, en los módulos podemos apreciar tres componentes principales. El PCB, que es la tarjeta en la que van impresos los circuitos 1, los chips de memoria 2 y los pines de contacto 3 con la placa base del ordenador.



Módulo de memoria de 512 MB a 1066 MHz.

Tipos de memoria

En la actualidad, cuando nos referimos a memoria para un PC de sobremesa, estamos hablando en realidad de la coexistencia de cuatro tipos: **SDRAM** Pág.96, la más obsoleta de todas y en proceso de extinción; **DDR** Pág.96, la más utilizada actualmente y con numerosas configuraciones distintas (ver tabla); **DDR2** Pág.96, cada vez más popular y con velocidades entre 400 y 800 **MHz** Pág.96; y, finalmente, la **DDR3** Pág.96, la más avanzada y cara de todas, aunque a cambio de ofrecer unas prestaciones simplemente espectaculares.

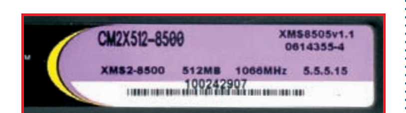
Chips / Vel.	Módulo / Ancho de banda	Pin
DDR3 / 1066 MHz	PC3-8500 / 8,5 GB/seg.	240
DDR3 / 800 MHz	PC3-6400 / 6,4 GB/seg.	240
DDR2 / 800 MHz	PC2-6400 / 6.4 GB/seg.	240
DDR2 / 667 MHz	PC2-5300 / 5,4 GB/seg.	240
DDR2 / 533 MHz	PC2-4200 / 4,3 GB/seg.	240
DDR2 / 400 MHz	PC2-3200 / 3,2 GB/seg.	240
DDR-600 MHz	PC4800 / 4,8 GB/seg.	184
DDR-550 MHz	PC4400 / 4,4 GB/seg.	184
DDR-500 MHz	PC4000 / 4,0 GB/seg.	184
DDR-466 MHz	PC-3700 / 3,7 GB/seg.	184
DDR-433 MHz	PC-3500 / 3,5 GB/seg.	184
DDR-400 MHz	PC-3200 / 3,2 GB/seg.	184
DDR-333 MHz	PC-2700 / 2,7 GB/seg.	184
DDR-266 MHz	PC-2100 / 1,6 GB/seg.	184
SDRAM	PC-133 / 1,3 GB/seg.	168
SDRAM	PC-100 / 1,0 GB/seg.	168
SDRAM	PC-66 / 660 MB/seg.	168

¿Qué memoria utiliza mi ordenador?

La forma más sencilla de saberlo es, evidentemente, extrayendo uno de los módulos instalados y consultar la información que lleva impresa (por lo general en una pegatina). A continuación, vamos a mostraros dos ejemplos muy concretos:



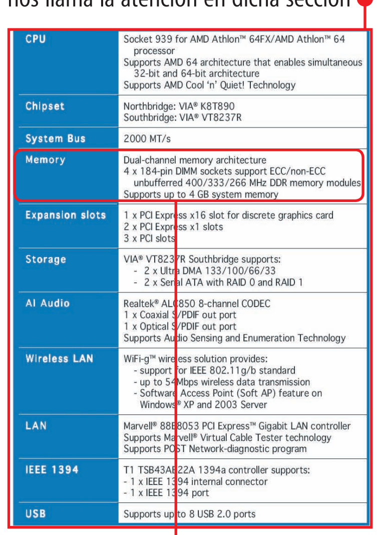
Módulo de memoria DDR2 de 1 GB (16 pastillas de 64 MB), a 533 MHz de velocidad.



Módulo de memoria DDR3 de 512 MB (16 pastillas de 32 MB) a 1066 MHz de velocidad.

Esto sólo nos sirve para conocer qué memoria tiene instalada nuestro ordenador, pero no para saber con exactitud qué otros tipos de memoria son compatibles con nuestra placa base. Por eso, lo mejor es, sin duda, consultar el manual de usuario que nos habrán entregado al comprar el ordenador. Así, en la página del manual de una de las placas base de nuestro laboratorio (concretamente del equipo 24), donde se muestran todas sus especificaciones, podemos ver un apartado dedicado en exclusiva a la memoria. Lo primero que nos llama la atención en dicha sección

"El inconveniente de la memoria virtual es que es lenta y entorpece la experiencia de juego"



CPU	Socket 939 for AMD Athlon™ 64FX/AMD Athlon™ 64 processor Supports AMD 64 architecture that enables simultaneous 32-bit and 64-bit architecture Supports AMD Cool 'n' Quiet! Technology
Chipset	Northbridge: VIA® K8T890 Southbridge: VIA® VT8237R
System Bus	2000 MT/s
Memory	Dual-channel memory architecture 4 x 184-pin DIMM sockets support ECC/non-ECC unbufferred 400/333/266 MHz DDR memory modules Supports up to 4 GB system memory
Expansion slots	1 x PCI Express x16 slot for discrete graphics card 2 x PCI Express x1 slots 3 x PCI slots
Storage	VIA® VT8237R Southbridge supports: - 2 x Ultra DMA 133/100/66/33 - 2 x Serial ATA with RAID 0 and RAID 1
AI Audio	Realtek® ALC850 8-channel CODEC 1 x Coaxial S/PDIF out port 1 x Optical S/PDIF out port Supports Audio Sensing and Enumeration Technology
Wireless LAN	WiFi-g™ wireless solution provides: - support for IEEE 802.11g/b standard - up to 54Mbps wireless data transmission - Software Access Point (Soft AP) feature on Windows® XP and 2003 Server
LAN	Marvell® 88E8053 PCI Express™ Gigabit LAN controller Supports Marvell® Virtual Cable Tester technology Supports POST Network-diagnostic program
IEEE 1394	T1 TSB43AB22A 1394a controller supports: - 1 x IEEE 1394 internal connector - 1 x IEEE 1394 port
USB	Supports up to 8 USB 2.0 ports

Memory	(1) Dual-channel memory architecture 4 x (2) 184-pin DIMM sockets support ECC/non-ECC unbufferred (3) 400/333/266 MHz DDR memory modules Supports up to (4) 4 GB system memory

es que utiliza arquitectura de doble canal (1), concepto que se explica en el recuadro 'Memoria de doble canal' que hemos incluido en esta misma página. Otros datos de interés que podemos consultar son que la placa cuenta con "slots" para cuatro módulos de memoria de 184 pines (2) y que la velocidad de éstos puede ser de 266, 333 y 400 MHz (3). Además, se especifica que podemos instalar hasta 4 **GB** Pág.96 de memoria (4), por lo que cada módulo puede ser, como máximo, de 1 GB.

Si ya sabemos qué memoria utiliza nuestro ordenador, no tenemos más que elegir aquella que más se adapta a nuestras necesidades (y a nuestro bolsillo, claro), aunque deberíamos tener presente un condicionante; si lo que pretendemos es ampliar la memoria, el nuevo módulo debe ser del mismo tipo que el ya instalado.

Instalar los módulos de memoria

Parecía difícil, y así ha sido, pero el caso es que ya hemos elegido la memoria que vamos a instalar. Ahora, aunque no lo creáis, queda la parte más sencilla: acoplarla a la placa base. Operación que, como estáis a punto de comprobar, no tiene dificultad:

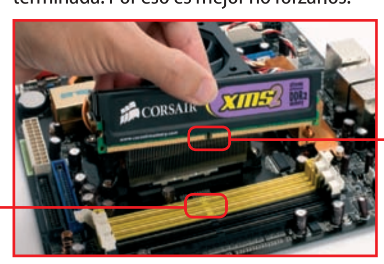
1 Recordad, ante todo debemos trabajar con seguridad. Desconectamos todos los cables del ordenador, en especial el de la corriente eléctrica.

2 Retiramos el portón lateral de la torre del ordenador (y los tornillos que lo sujetan, si fuera necesario), de manera que podamos acceder a la placa base y a todos los componentes instalados en ella.

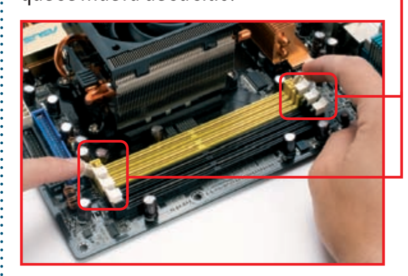
3 Localizamos los zócalos donde pensamos instalar los módulos de memoria; en nuestro caso, disponemos de cuatro libres. Para saber en qué posición debemos colocarlos, necesitaremos enterarnos de si se trata de una placa base provista con tecnología de canal dual. Sería muy recomendable que le echárais un vistazo al recuadro que hay en esta página, os ayudará a conocer algo más acerca de la situación correcta de los módulos.



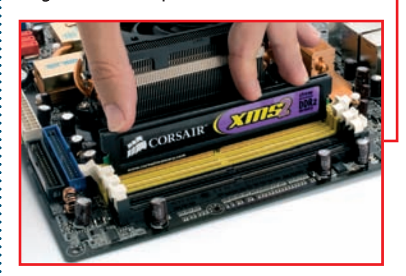
4 Observamos el pequeño hueco que hay en la fila de pines del módulo. Los zócalos de la placa base también cuentan con esta separación, por lo que los módulos sólo se pueden insertar en una posición determinada. Por eso es mejor no forzarlos.



5 Abrimos los dos clips de plástico situados a ambos lados del zócalo, cuya función es anclar la memoria e impedir así que se mueva de su sitio.



6 Colocamos el módulo de memoria, bien derecho, en la ranura del zócalo, y presionamos con firmeza hacia abajo hasta que ambos clips de plástico queden engarzados completamente.



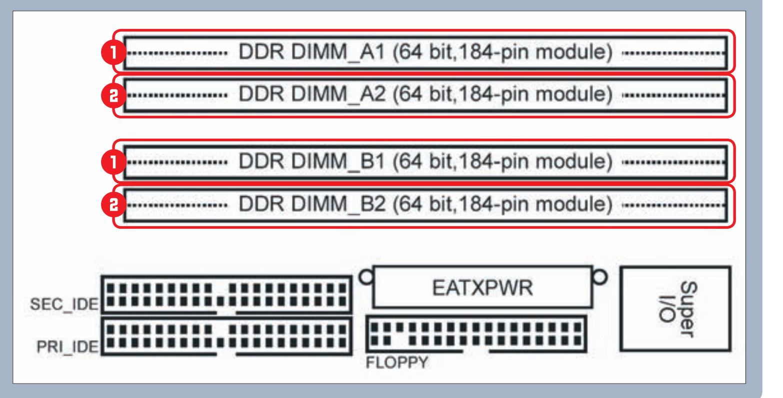
7 Tendremos que repetir los pasos del 4 al 6 para cada módulo de memoria adicional que deseemos instalar.

8 Cerramos el portón lateral de la torre, conectamos de nuevo todos los cables y encendemos el ordenador. La placa base debería detectar la memoria, por lo que no es necesario que realicemos ningún tipo de configuración adicional.

No ha sido tan difícil, ¿verdad? En el mundo del PC, generalmente, lo más complicado es elegir el tipo de componentes a instalar, ya que montarlos suele ser tarea sumamente sencilla. El mes que viene, más.

MEMORIA DE DOBLE CANAL

Cuando disponemos de esta tecnología es posible duplicar la velocidad de transferencia de los módulos de memoria. Por ejemplo, una memoria DDR2-400 pasará de una tasa de transferencia de 3,2 GB/seg. a 6,4 GB/seg. Pero para que esto sea así, deben cumplirse dos condiciones: una, que el número de módulos de memoria instalados sea par; y dos, que estén situados en canales complementarios. Como queda constancia en la imagen de abajo, extraída del manual de la placa base A8V-E Deluxe de ASUS, podríamos instalar dos módulos de memoria en los slots A1 y B1 (1) o en A2 y B2 (2). Si los colocásemos en A1 y A2 o B1 y B2, en cambio, la memoria funcionaría a su velocidad normal .



Los mejores juegos

Los mejores juegos de PC, ordenados y clasificados por precio, para que sepáis qué comprar

ACCIÓN +20€ POR MÁS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

De Cine

1. EL PADRINO



Impresionante adaptación del film de Coppola, que nos sumerge en el entramado de las familias mafiosas de Nueva York para convertirnos en el nuevo capo.

2. TOMB RAIDER LEGEND



Sensacional aventura que nos devuelve a una Lara Croft en mejor forma que nunca y con nuevos movimientos para sortear las dificultades del camino.

3. PETER JACKSON'S KING KONG



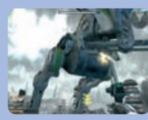
Respetando el argumento de la película, introduce alguna interesante innovación, como jugar algunas fases manejando a la mítica bestia enamorada. ¡¡Qué bonito!!

4. THE MATRIX PATH OF NEO



Por fin, podemos manejar a Neo en este emocionante juego, que no sólo nos hará revivir secuencias memorables del film, sino que muestra situaciones nunca vistas.

5. STAR WARS BATTLEFRONT II



Muchos son los juegos que se han inspirado y recreado en el universo "Star Wars", aunque ninguno ha sabido plasmar tan fielmente su espíritu. ¡Memorable!

Battlefield 2



+
- El nivel de detalle gráfico es impresionante.
- Modo multijugador tremendamente divertido.
- Elevado numero de vehículos.
- Siete tipos de soldados.

−
- Llegar a conocer a todos nuestros hombres es complicado.
- El modo para un jugador tiene pocas posibilidades.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 53

NOTA	8,49
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Battlefield 2
Special Forces



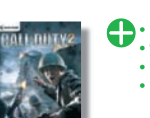
+
- Las fuerzas de elite.
- Modo multijugador tremendamente diveritdo.
- Nuevos vehículos y armas disponibles.

−
- Para tratarse de una expansión se echa en falta más contenido.
- El modo individual tiene pocas posibilidades.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	8,15
PRECIO/CALIDAD	Notable

Call of Duty 2



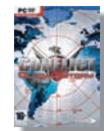
+
- Excepcional ambientación.
- Gran trabajo de documentación.
- Es como estar en la guerra.
- Poder manejar tanques.

−
- Demasiado lineal.
- Algunas fases son extremadamente difíciles.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	9,06
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Conflict Global Storm

+
- Coordinar a cuatro soldados al mismo tiempo.
- Variedad de objetivos en cada una de las misiones.
- Buena inteligencia artificial.
- Arsenal de armas muy completo.

−
- El desarrollo es algo lineal.
- Se echan en falta más misiones.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	8,10
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

El Padrino



+
- El ambiente idéntico a la película.
- Original sistema de combates.
- Guión muy trabajado.
- Formar parte de la familia Corleone.

−
- Las misiones secundarias no son muy variadas.
- Se echan en falta más opciones de juego.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	8,64
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

F.E.A.R.
First Encounter Assault Recon



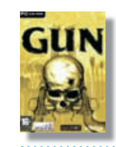
+
- Impresionantes gráficos.
- Jugar con él es toda una experiencia.
- Muchos sustos.
- Acción total asegurada.

−
- Puede herir la sensibilidad de los más aprensivos.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,99€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,36
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Gun



+
- La ambientación es de película.
- Gran variedad de misiones.
- Sencillo manejo.
- Total libertad de movimientos.

−
- El mapa es muy pequeño para la idea original del juego.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,86
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Half-Life 2 Juego del Año



+
- Impresionante motor físico.
- Historia muy bien planteada.
- Armas muy originales.
- Visualmente impactante.

−
- Se necesita conexión a Internet para jugar correctamente.
- La instalación se nos antoja extremadamente larga.

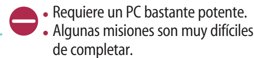
- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 45, 56

NOTA	9,43
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Hitman Blood Money



+
- El sistema de "Notoriedad"
- 14 largas fases.
- Variedad de situaciones.
- Apartado visual increíble.



−
- Requiere un PC bastante potente.
- Algunas misiones son muy difíciles de completar.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 44,95€
- + info. CHJ 64

NOTA	8,35
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Prince of Persia
Las Dos Coronas



+
- Disfrutar de dos príncipes diferentes.
- Conocer el final de las Arenas del Tiempo.
- Nuevos combos y movimientos especiales.
- Es muy largo y espectacular.

−
- El control es algo tosco.
- La cámara de juego es bastante incómoda.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,59
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Quake 4



+
- Mucha acción.
- Gráficamente sensacional.
- Los enemigos asustan.
- Muchas armas disponibles.

−
- Puede llegar a herir la sensibilidad de los más aprensivos.
- Quedarnos atascados.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Star Wars Battlefront II



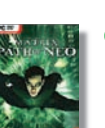
+
- Pelear en las batallas del Episodio III.
- Unidades muy bien detalladas.
- Pelear con los Jedi.
- Gran variedad de soldados y vehículos a elegir.

−
- Para disfrutar plenamente hace falta un joystick.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,83
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

The Matrix Path of Neo



+
- Fiel a las escenas de la película.
- Cientos de movimientos en combate.
- Convertirse en Neo y salvar al mundo.
- Es muy largo y espectacular.

−
- Es bastante fácil.
- A veces Neo se vuelve bastante incontrolable.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 39,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,14
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Lo mejor del mes

1 VIRGIN PLAY · 49,95€ · ESTRATEGIA



RISE & FALL LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS

Estrategia y acción conforman un binomio perfecto en este título, que nos pondrá en la piel de héroes de la talla de Alejandro Magno o Cleopatra.

2 VUG · 19,95€ · ACCIÓN



HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

Primero de los cinco episodios que Valve nos tiene preparados para ahondar aún más en la inquietante historia que arrancó con «Half-Life 2». Imprescindible para cualquier amante de la acción.

3 VIRGIN PLAY · 29,95€ · ESTRATEGIA



RUSH FOR BERLIN

Continúa la saga «Panzers», pero ahora bajo otro nombre. El nuevo frente de guerra está en Berlín, marco perfecto para poner en práctica una estrategia sin complicaciones "marca de la casa".

4 VUG · 29,99€ · ROL ONLINE



WORLD OF WARCRAFT

Adéntrate en las tierras de Azeroth y déjate seducir por el título de rol online más jugado de la historia. Miles de "quest" y maravillas te aguardan en un mundo fantástico en el que no dejarás de disfutar.

5 PROEIN · 39,95€ · VELOCIDAD




MICROMACHINES V4

¡¡Los vehículos más divertidos ya están aquí!! Un clásico de la velocidad que regresa a nuestro PC para retarnos a disputar carreras frenéticas en circuitos de lo más extravagantes.

para PC

y cuánto cuesta.

En COMPUTER HOY JUEGOS consideramos que la mejor forma de comprar es recopilar todos los datos posibles sobre un juego y analizarlos después con detenimiento. Así, para que todo este proceso os resulte mucho más sencillo, hemos reunido los datos que sobre cada lanzamiento consideramos necesarios para hacer una buena compra, ordenándolos por géneros y segmentos de precios comprendidos por encima y por debajo de los 20€.
Y es que a los tradicionales datos sobre la compañía, hemos incorporado apartados como "lo bueno" y "lo malo", la calidad obtenida en nuestros exigentes Test y su relación precio/calidad.

-20€ POR MENOS DE 20 €

Commandos Strike Force



- Poder controlar a tres personajes a la vez en el transcurso de algunas misiones.
- Cada comando tiene sus propias habilidades especiales.
- La reacción de los enemigos será distinta en cada situación.

- Demasiado corto.
- Algunas misiones son realmente complicadas.

- **Proein**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **44,95€**
- **+ info. CHJ 61**

NOTA	9,01
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Condemned



- Terrorífica ambientación.
- El guión nos tendrá en ascuas.
- Muchas armas disponibles.
- El miedo psicológico.

- La parte de investigación se limita a pulsar un botón.
- Se echa en falta más variedad de enemigos.

- **Atari**
- **Todo tipo jug.**
- **+18 años**
- **49,95€**
- **+ info. CHJ 63**

NOTA	7,92
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Battlefield Vietnam



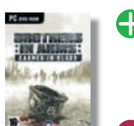
- Muy buena banda sonora.
- Muchos vehículos disponibles.
- El modo multijugador es muy divertido.

- La buena inteligencia artificial del modo para un jugador requiere un potente procesador.
- Se necesita un joystick para el control de los aviones.

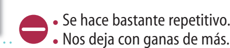
- **Electronic Arts**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 37,60**

NOTA	8,25
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Brothers in Arms
Earned in Blood



- Fiel a la Historia.
- Dificultad equilibrada.
- La inteligencia de los enemigos está muy mejorada.



- Se hace bastante repetitivo.
- Nos deja con ganas de más.

- **Ubi Soft**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 55**

NOTA	8,75
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Full Spectrum Warrior
Ten Hammers



- Compensada y acertada mezcla de acción y táctica
- Se han incluido vehículos.
- Situaciones realistas y variadas.

- Duración escasa.
- El original sistema de control puede ser incómodo para algunos.

- **THQ**
- **Todo tipo jug.**
- **+18 años**
- **44,95€**
- **+ info. CHJ 62**

NOTA	7,94
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

GTA San Andreas



- Una ciudad para campar a nuestras anchas.
- Miles de opciones disponibles.
- Multitud de misiones.
- Muchas armas y vehículos.

- La dificultad en ciertos niveles.
- Que nos pille la policía.

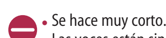
- **Take 2**
- **Todo tipo jug.**
- **+18 años**
- **29,95€**
- **+ info. CHJ 52, 61**

NOTA	9,15
PRECIO/CALIDAD	Notable

Call of Duty Juego del Año



- Excelente ambientación bélica.
- Acción a raudales.
- Las increíbles batallas históricas.
- La sensación de estar allí.

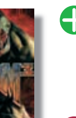


- Se hace muy corto.
- Las voces están sin doblar.
- Algunas misiones son demasiado fáciles.

- **Activision**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 46**

NOTA	8,17
PRECIO/CALIDAD	Notable

Doom 3



- Gran ambientación.
- La tensión es tremenda.
- Mapas muy detallados.
- Toneladas de acción.

- Puede resultarle repulsivo a los jugadores más aprensivos.

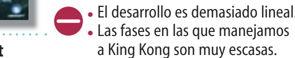
- **Activision**
- **Todo tipo jug.**
- **+18 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 42, 62**

NOTA	9,11
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Peter Jackson's King Kong



- Impresionantes gráficos.
- Muy buena ambientación.
- Sencillo y divertido.
- Controlar al gran gorila.

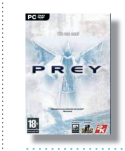


- El desarrollo es demasiado lineal.
- Las fases en las que manejamos a King Kong son muy escasas.

- **Ubi Soft**
- **Todo tipo jug.**
- **+12 años**
- **44,95€**
- **+ info. CHJ 57**

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Prey



- Ambientación terrorífica.
- El guión nos tendrá en ascuas.
- Muchas armas disponibles.
- Los puzzles están muy bien pensados.

- La gravedad hará que a veces no sepamos ni dónde estamos.

- **Take2**
- **Todo tipo jug.**
- **+18 años**
- **49,99€**
- **+ info. CHJ 64**

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Far Cry



- Realismo espectacular.
- Muchos caminos distintos.
- Gráficos impresionantes.
- La inteligencia artificial de los enemigos.

- Algunas fases son extremadamente difíciles.

- **Ubi Soft**
- **Todo tipo jug.**
- **+18 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 37**

NOTA	9,26
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Half-Life 2 Episode One



- Impresionante motor gráfico.
- Historia muy sugerente.
- Armas muy originales.
- Los puzzles están bien pensados.

- Se necesita disfrutar de conexión a internet para jugarlo.
- La instalación se nos antoja extremadamente larga.

- **Electronic Arts**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 65**

NOTA	8,29
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Regiment



- Pasamos directamente a la acción sin necesidad de idear ningún plan o táctica.
- Gráficamente es un delicia.
- Acción "a saco".

- Para pasar de fase hay que repetir constantemente la misión.
- Sin pasar por el tutorial es imposible progresar.

- **Konami**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **34,95€**
- **+ info. CHJ 59**

NOTA	8,02
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter



- Gráficos de otra galaxia.
- La sinergia de acción y táctica es simplemente perfecta.
- Gran cantidad de armas y misiones.

- Es muy, muy difícil.
- Requiere un PC de última generación para jugarlo adecuadamente.

- **Ubi Soft**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **44,95€**
- **+ info. CHJ 64**

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Medal of Honor
Pacific Assault





- Gráficos muy realistas.
- Muy buena ambientación.
- Misiones muy variadas.
- Acción asegurada.

- Extremadamente difícil
- El efecto de las armas pesadas al disparar.

- **Electronic Arts**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **19,99€**
- **+ info. CHJ 45**

NOTA	9,15
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Prince of Persia
El Alma del Guerrero



- Muchos movimientos disponibles.
- El nuevo sistema de combates.
- El guión es interesante.

- La cámara entorpece el desarrollo.

- **Ubi Soft**
- **Todo tipo jug.**
- **+16 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 46, 56**

NOTA	8,39
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Tomb Raider Legend

- Los puzzles están muy bien pensados y previstos.
- La ambientación es sensacional.
- El modo gráfico "próxima generación" es increíble.

- Se hace algo corto.
- Algunas veces, pocas, la cámara no nos deja ver bien la acción.

- **Proein**
- **Todo tipo jug.**
- **+12 años**
- **44,95€**
- **+ info. CHJ 62**

NOTA	9,28
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Total Overdose



- Una ciudad muy mejicana para hacer de las nuestras.
- Realizar grandes combos es muy divertido.
- Gran variedad de movimientos.

- Los enemigos son demasiado torpes y poco peligrosos.
- Si nos salimos de las misiones no hay nada que hacer.

- **Proein**
- **Todo tipo jug.**
- **+18 años**
- **29,95€**
- **+ info. CHJ 55**

NOTA	8,15
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Splinter Cell Chaos Theory




- Impresionantes gráficos.
- Modo sigilo mucho más mejorado.
- Gran cantidad de golpes y armas disponibles.
- Nuevo sensor de ruido.

- Sigue siendo muy lineal.
- Cualquier pequeño fallo puede costarnos la misión.



- **Ubi Soft**
- **Jug. Expertos**
- **+16 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 49,59**

NOTA	8,44
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Star Wars Republic Commando



- Fiel y espectacular recreación del universo Star Wars.
- Impresionante combinación de táctica y acción.
- Gráficamente, una maravilla.

- Para acabar con los enemigos hace falta vaciar un cargador.
- Algunas fases se nos antojan excesivamente lineales.

- **Activision**
- **Todo tipo jug.**
- **+12 años**
- **19,95€**
- **+ info. CHJ 49**

NOTA	8,90
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

ESTRATEGIA

NUESTROS FAVORITOS

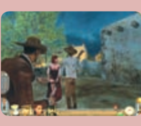
Más tácticos

1. RUSH FOR BERLIN



La ausencia de recursos nos permite centrarnos exclusivamente en las batallas, muy tácticas pero pensadas, sobre todo, para que lo pasemos en grande.

2. DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE



Seis personajes con habilidades muy diferentes tendrán que combinar sus talentos para escapar ilesos de las situaciones más comprometidas.

3. PANZERS II



Al frente de los acorazados más temibles de la Segunda Guerra Mundial nos las ingeniaremos para derrotar al enemigo sin ayuda de recursos.

+20€ POR MÁS DE 20 €

Age of Empires III



(+)
- Impresionantes gráficos.
- Sistema de cartas muy logrado.
- Funciona correctamente en cualquier equipo.
- El gran equilibrio entre unidades.

(−)
- Controlarlo a la perfección lleva mucho tiempo.
- Es muy difícil mant ener los puestos avanzados.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 59,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,33
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Black & White 2



(+)
- Espectacular mezcla de simulación y estrategia en tiempo real.
- Tenemos libertad de acción para hacer lo que nos apetezca.
- Soberbio apartado gráfico.

(−)
- Problemas con los shader más antiguos de DirectX .
- Necesita un PC muy potente.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Civilization IV



(+)
- Por fin en 3D.
- Numerosos modos multijugador.
- Han aumentado espectacularmente el número de unidades.
- Buena banda sonora.

(−)
- Hace falta un gran equipo para jugar correctamente.
- Incompleto tutorial.

- Take 2
- Jug. Expertos
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,35
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Desperados 2 Cooper's Revenge



(+)
- Gran variedad de personajes.
- Dos tipos de perspectiva.
- Sensacional mezcolanza de estrategia y táctica.
- Ambientación Western total.

(−)
- Con la perspectiva en primera persona es mucho más fácil.
- Algunas situaciones se repiten en demasía y acaban aburriendo.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 39,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,73
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Dragonshard



(+)
- Historia muy trabajada.
- Unidades bastante detalladas.
- La mezcla de estrategia y Rol.
- Dos lugares de acción, superficie y subsuelo.

(−)
- Cuesta mucho conseguir cristal.
- Los objetos que compramos son demasiado caros.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 39,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	7,66
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media II



(+)
- Poder disfrutar de batallas que no aparecen en las películas.
- Gráficamente es un delicia.
- Más acción que economía.
- Nos hará pensar de lo lindo.

(−)
- Conseguir puntos de combate es muy difícil.
- El tutorial es básico para entender la mecánica de recursos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	8,54
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Rise & Fall La Caída de los Imperios

(+)
- Impresionante combinación de estrategia y acción.
- Controlar a los héroes durante las batallas es divertidísimo.
- Dos campañas disponibles.

(−)
- Cuando controlamos al héroe, la cámara a veces marea.
- Excesiva dependencia del héroe para vencer en las misiones.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 65

NOTA	9,11
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Rise of Nation Rise of Legends



(+)
- El diseño de las tres civilizaciones es sensacional.
- Las imponentes ciudades.
- Contemplar las soberbias moles que ocupan la pantalla.
- La importancia de estar en territorio propio o del enemigo.

(−)
- Se necesita mucho tiempo para controlarlo perfectamente.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 54,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	8,50
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

Rush for Berlin



(+)
- Cuatro campañas disponibles.
- Mucha acción y poca gestión de recursos.
- El diseño de los escenarios es espectacular.
- Las misiones son muy variadas.

(−)
- Las misiones son muy sencillas.
- Conseguir nuevas unidades resulta muy complicado.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 65

NOTA	8,24
PRECIO/CALIDAD	Bien

Star Wars El Imperio en Guerra



(+)
- Todas las unidades de la primera trilogía disponibles.
- Muchas opciones para controlar a los ejércitos.
- Es como jugarnos la película.
- Las dos facciones están compensadas, pese a ser muy distintas.

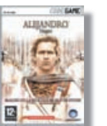
(−)
- Se necesita mucho tiempo para controlarlo perfectamente.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 61

NOTA	8,47
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Alejandro Magno



(+)
- Muchas unidades en pantalla.
- Sencillo sistema de recursos.
- Las unidades se crean muy deprisa.

(−)
- Casi todas las batallas se ganan por número de soldados.
- La inteligencia de los enemigos es mejorable.

- Ubi Soft
- Todo tipo de jug.
- + 12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,56
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Castle Strike

(+)
- Impresionantes asedios.
- 27 misiones disponibles.
- El modo multijugador es muy divertido.

(−)
- Construir un ejército contundente es tremendamente tedioso.
- La defensa de fortalezas es muy, muy sencilla.

- Data Becker
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 9,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	8,42
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Cossacks II



(+)
- Realismo muy conseguido.
- Buena combinación entre estrategia en tiempo real y por turnos.
- Unidades muy detalladas.

(−)
- Extrema dificultad para progresar, sobre todo al principio.
- Las batallas se pueden convertir en algo bastante tedioso.

- Planeta de Agostini
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 53

NOTA	8,07
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media



(+)
- Gráficos muy realistas.
- Muy buena ambientación.
- Idéntico a la película.
- Acción asegurada.

(−)
- Las razas están descompensadas.
- La inteligencia de los enemigos no es muy elevada.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 47

NOTA	9,02
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Empire Earth II



(+)
- La Historia a nuestro alcance.
- Muchas opciones diplomáticas.
- Sistema económico excepcional.
- Unidades muy detalladas.

(−)
- Las misiones son muy difíciles.
- Es imprescindible jugarse el tutorial antes de comenzar.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,99€
- + info. CHJ 50

NOTA	9,00
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Imperivm II



(+)
- Campañas intensas y largas.
- Recrea hechos históricos.
- Multitud de unidades diferentes.
- Ideal para iniciarse en el género.

(−)
- No permite resoluciones inferiores a 1024x768 pixels.
- Deja pocas opciones para el desarollo táctico.

- FX Interactive
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 34

NOTA	8,38
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma



(+)
- Tres nuevos ejércitos.
- Nuevos escenarios para explorar y conquistar como África y Egipto.

(−)
- Deja pocas opciones para el desarrollo táctico.

- FX Interactive
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,54
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Panzers II



(+)
- Impresionantes gráficos.
- La presentación del producto.
- Tres campañas distintas.
- Mucha acción y poca gestión.

(−)
- Algunas misiones son extremadamente difíciles.
- Comprar nuevos tanques resulta demasiado caro.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Patrician III Imperio de los Mares

(+)
- Buen sistema económico.
- Completo manual y buena presentación.
- Excelente inteligencia artificial.

(−)
- Demasiados productos a manejar.
- Conquistar una ciudad por la fuerza es casi imposible.

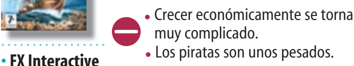
- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 9,95€
- + info. CHJ 33

NOTA	8,06
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Port Royale 2



(+)
- Excepcional sistema económico.
- Interesantes batallas navales.
- Muchas ciudades disponibles.



(−)
- Crecer económicamente se torna muy complicado.
- Los piratas son unos pesados.

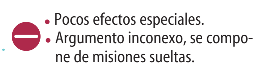
- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 9,95€
- + info. CHJ 53

NOTA	8,86
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Praetorians



(+)
- Equilibrio de unidades perfecto.
- Inteligencia de los adversarios muy alta.
- Escenarios muy trabajados.



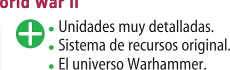
(−)
- Pocos efectos especiales.
- Argumento inconexo, se compone de misiones sueltas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 19,95€
- + info. CHJ 25

NOTA	8,67
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Soldiers Heroes of World War II





(+)
- Unidades muy detalladas.
- Sistema de recursos original.
- El universo Warhammer.

(−)
- Sólo una campaña disponible.
- Fases muy largas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 44, 55

NOTA	7,74
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

ACCIÓN-AVENTURA

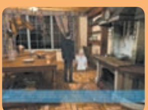
NUESTROS FAVORITOS
Policíacos

1. CSI MIAMI



Los chicos del laboratorio de investigación criminalístico de Miami tendrán que tirar de tecnología y cerebro para resolver los cinco casos del juego.

2. SHERLOCK HOLMES Y EL PENDIENTE DE PLATA



El detective más famoso de todos los tiempos se enfrenta a un oscuro y enigmático crimen ayudado únicamente por su astucia y capacidad deductiva.

3. FAHRENHEIT



Lucas Kane pierde repentinamente la cabeza y en un estado parecido al trance comete un atroz asesinato. ¿Qué demonios está sucediendo en Manhattan?

+20€ POR MAS DE 20 €

El Código Da Vinci





- La fidelidad que guarda con la "peli" y el libro de Dan Brown.
- Ambientado a la perfección.
- Los puzzles son variados y muy divertidos.
- Es bastante largo.

- Pese a que las escenas de acción están bien, se hacen repetitivas.
- Es excesivamente lineal.

- Take2
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,98
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

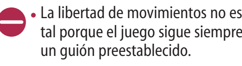
Fahrenheit



- Vivir las dos caras de la moneda.
- Historia muy trabajada.
- Muchas acciones disponibles.
- Gran ambientación

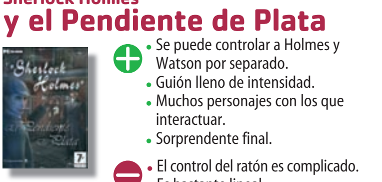
- La libertad de movimientos no es tal porque el juego sigue siempre un guión preestablecido.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 54



NOTA	8,13
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Sherlock Holmes y el Pendiente de Plata



- Se puede controlar a Holmes y Watson por separado.
- Guión lleno de intensidad.
- Muchos personajes con los que interactuar.
- Sorprendente final.

- El control del ratón es complicado.
- Es bastante lineal.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 44,95€
- + info. CHJ 48

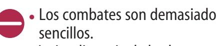
NOTA	8,09
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Sid Meier's Pirates!

- Gran variedad de situaciones.
- Se nos permite elegir nuestro camino con total libertad.
- El ambiente es muy peliculero.

- Los combates son demasiado sencillos.
- La inteligencia de los barcos en los combates navales es mejorable.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 49,95€
- + info. CHJ 46



NOTA	8,38
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

CSI Miami

- Trabajar codo con codo con los chicos de Miami.
- Igualita que la serie de TV.
- Nos hará pensar mucho.

- Sólo cinco misiones.
- Desarrollo demasiado lineal.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 48

NOTA	8,50
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Curse of Monkey Island

- El retorno de un gran clásico.
- apartado visual espectacular.
- Las conversaciones rebosan humor y chascarrillos.
- Los puzzles son muy divertidos.

- Se le notan los años en detalles como el control.
- Pierde frescura con el tiempo.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 14,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,68
PRECIO/CALIDAD	Notable

SIMULACIÓN

NUESTROS FAVORITOS
Más Sims

1. LOS SIMS 2



La segunda parte de este excepcional juego nos trae cientos de objetos, muchas misiones y deseos a cumplir pero, sobre todo, la diversión de controlar a nuestros Sims.

2. LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS



El objetivo de esta expansión es convertirnos en prósperos empresarios y llenarnos "la buchaca" de simoleones. Eso sí, habrá que defender el negocio con uñas y dientes.

3. LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS



Muchas cosas tienen en común un Sim y un corriente mortal, pero una destaca por encima de las demás: las ganas de juerga y despendole. ¡Confúndete con la noche!

+20€ POR MÁS DE 20 €

Los Sims 2



- Gráficos muy realistas.
- Nuevos objetivos y aspiraciones para nuestros Sims.
- Muchísimas opciones disponibles.
- Completo editor de Sims.

- Los tiempos de carga son excesivos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 7 años
- 54,95€
- + info. CHJ 43

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Los Sims 2 Abren Negocios



- Poder crear nuestro propio imperio mercantil.
- La posibilidad de contratar empleados.
- Más de 125 nuevos objetos disponibles.
- Muchos tipos de negocios disponibles.

- Los empleados no tienen paciencia.
- Empezar con el negocio es complicado, al principio todo son pérdidas.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Bien

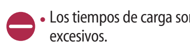
Los Sims 2 Noctámbulos



- Vivir las noches más "toledanas".
- Bailar sin parar con nuestra cita hasta que salga el sol.
- Muchas acciones disponibles.

- Los tiempos de carga son excesivos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 54



NOTA	8,62
PRECIO/CALIDAD	Bien

Los Sims 2 Universitarios



- Tres universidades bien distintas.
- Conseguir que nuestro Sim madure y se haga un adulto de provecho y cosecha carrera.
- Muchas juergas universitarias

- Los tiempos de carga son excesivos.
- La estancia en la Universidad es excesivamente breve.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	9,18
PRECIO/CALIDAD	Bien

+20€ POR MENOS DE 20 €

Los Sims Deluxe Edition

- El juego original y su primera expansión.
- El editor nos permite crear nuestro propio Sims.
- Muchos objetos disponibles.
- El sistema de juego es sencillo pero divertido.

- Con el paso del tiempo acaba resultando algo monótono.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 9,99€
- +info. CHJ 53

NOTA	7,76
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Singles 2
¿Tres son multitud?





- Las relaciones a tres bandas.
- Modo historia muy bueno.
- Elevado numero de personajes
- Muchas posibilidades disponibles.

- A pesar de las apariencias no es tan fiero ni tan fuerte.
- Demasiado lineal.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 52

NOTA	7,74
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

LANZAMIENTOS DE PC: NOVEDADES A LA VENTA DESDE EL 1 DE JULIO HASTA EL 1 DE AGOSTO

Título	Distribuidora	Precio estimado
ACCIÓN		
Half-Life 2 Episode One	Electronic Arts	19,95€
Prey	Take2	49,99€
Sin Episodes Emergence	Electronic Arts	19,95€
Wings of Honour: Battles of the Red Baron	Virgin Play	14,95€
AVENTURA		
Paradise	Friendware	39,95€
Scratches	Planeta de Agostini	29,95€
DEPORTIVO		
Sensible Soccer 2006	Proein	29,95€

Título	Distribuidora	Precio estimado
ESTRATEGIA		
Rise & Fall La Caída de los Imperios	Virgin Play	49,95€
Rush for Berlin	Virgin Play	29,95€
Sid Meier's Civilization 4 Warlords	Take2	29,99€
SIMULACIÓN		
City Life	Nobilis	39,95€
CivCity Roma	Take2	39,99€
VELOCIDAD		
Micromachines V4	Proein	39,95€

SERIES CLÁSICAS PARA PC

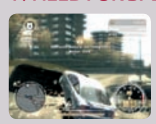
ACTIVISION (RE-ACTIVATE)	
Full Throttle	14,95€
Grim Fandango	14,95€
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	14,95€
Jedi Knight Jedi Academy	19,95€
Medieval Total War	19,95€
Medieval Total War Viking Invasion	19,95€
Spider-Man	19,95€
Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast	19,95€
The Curse of Monkey Island	14,95€
The Dig	14,95€
Vampire The Masquerade Redemption	19,95€
ELECTRONIC ARTS (CLASSIC)	
Battlefield Vietnam	19,95€
ESDLA La Batalla por la Tierra Media	19,95€
FIFA Football 2005	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims de Vacaciones	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims House Party	9,95€
Los Sims Primera Cita	9,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
NBA Live 2005	19,95€
Need for Speed Underground 2	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
ELECTRONIC ARTS (VALUE LINE)	
Battlefield 1942	9,95€
El Señor de los Anillos El Retorno del Rey	9,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra filosofal	9,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Need for Speed Underground	9,95€
FX INTERACTIVE (FX PREMIUM)	
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma	9,95€
Patrician III El Imperio de los Mares	9,95€
Port Royale 2	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
PLANETA DE AGOSTINI (RED COLLECTION)	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Cossacks II	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Taito Legends	9,95€
The Westerner	9,95€
Theme Park World	9,95€
PROEIN (BEST SELLERS)	
Colin McRae Rally 4	19,95€
Perimeter	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
TAKE 2 (PRECIO ESPECIAL)	
GTA Vice City	19,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Kohan II King of War	19,99€
Mafia	19,99€
Max Payne 2	19,99€
Midnight Club 2	19,99€
Stronghold Deluxe	19,99€
Vietcong	19,99€
UBI SOFT (CODEGAME)	
Age of Empires (Gold Edition)	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Flight Simulator 3	9,95€
IL2 Sturmovik	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Prince of Persia + XIII	19,95€
Rainbow Six 3 Raven Shield	9,95€
Singles ¿En Tu Casa o en la Mía?	19,95€
Splinter Cell	9,95€
Brother in Arms Road to Hill 30	19,95€
VUG (BEST SELLER)	
Diablo II	14,95€
Diablo II Lord of Destruction	14,95€
ESDLA La Comunidad del Anillo	14,95€
Empire Earth II	19,99€
F.E.A.R.	29,99€
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	14,95€
The Simpsons Hit and Run	14,95€
Warcraft III Reign of Chaos	14,95€

VELOCIDAD

NUESTROS FAVORITOS

Más vertiginosos

1. NEED FOR SPEED MOST WANTED



Emocionantes carreras callejeras y persecuciones policiales a "toda pastilla". Con este juego seguro que perdemos todos los puntos del carné de conducir.

2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Ver pasar un bólido "tuneado" a más de 200 km/h por la calle principal de nuestra ciudad no es muy común, vale, pero EA Games nos lo pone mucho más fácil.

3. TOCA RACE DRIVER 3



Excelencia gráfica y la emoción de las mejores competiciones del mundo para que nos hartemos a conducir a toda velocidad con coches de ensueño.

Need for Speed Most Wanted



- Las persecuciones policiales son muy emocionantes.
- Gráficamente es un delicia.
- Muchas opciones tuning.
- Gran cantidad de vehículos disponibles.

- Que nos coja la "poli".
- En las últimas pruebas las persecuciones duran demasiado.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 49,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	9,08
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

+20€ POR MAS DE 20 €

Evolution GT



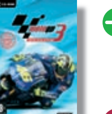
- Incluye opciones jamás vistas.
- Muchas competiciones disponibles.
- 54 pistas y 34 coches.
- Antes de comenzar Gabriele Tarquini nos dará unas clases.

- La conducción no está muy ajustada.
- La sensación de velocidad es casi inexistente.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,40
PRECIO/CALIDAD	Bien

Moto Gp 3 Ultimate Racing Technology



- La licencia oficial del Campeonato del Mundo de Moto GP.
- Poder meter mano a la moto.
- Muchos circuitos disponibles.

- No saber frenar a tiempo.
- En las salidas los rivales nos estorbarán descaradamente.

- THQ
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,99€
- + info. CHJ 54

NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Bien

TOCA Race Driver 3



- 35 competiciones distintas.
- La conducción más real.
- Espectaculares circuitos y vehículos.
- Muchas opciones de configuración.

- Después de las primeras carreras se vuelve muy complicado.
- Es necesario un volante para disfrutarlo plenamente.

- Proein
- Jug. Expertos
- + 12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	8,69
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Colin McRae Rally 04



- Nivel Gráfico muy alto.
- Conducción muy real.
- Se diferencia entre los distintos tipos de superficie.

- Con la vista interior es difícil progresar.

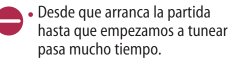
- Proein
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 36

NOTA	8,53
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Need for Speed Underground 2



- Cientos de posibilidades para tunear nuestro bólido.
- Toda una ciudad a nuestra para correr a todo gas.
- Argumento bastante cuidado.



- Desde que arranca la partida hasta que empezamos a tunear pasa mucho tiempo.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info.CHJ 46,55

NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Toca Race Driver 2



- Gran número de competiciones.
- Conducción muy real.
- Cuenta con historia propia.
- Gran variedad de tipo de vehículos.

- Después de las primeras carreras se vuelve muy complicado.
- Si cometemos un fallo no podremos ganar ninguna carrera.

- Proein
- Jug. Expertos
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 39

NOTA	8,63
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

DEPORTIVOS

NUESTROS FAVORITOS

Diversión total

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5



Además de espectaculares gráficos y un sensacional control, disfrutaremos de partidos llenos de emoción y de futbolistas capaces de hacer cualquier virguería.

2. NBA LIVE 06



El adjetivo que mejor le cuadra a la NBA es espectacularidad, y eso lo saben muy bien en EA port que ha sabido plasmar a la perfección el espíritu del juego.

3. FIFA 06



"Todo es posible". Bajo este lema nos llega la nueva versión del mítico «FIFA», con muchos más movimientos y un control nuevo y más ajustado a la realidad.

NBA Live 06



- Gran cantidad de movimientos disponibles.
- Todas las franquicias NBA disponibles.
- El modo Dynasty es genial.

- Llevar a controlarlo perfectamente nos costará mucho tiempo.
- Se necesita un pad de control para jugar correctamente.

- Electronic Arts
- todo tipo jug.
- + 3 años
- 45,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,53
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

+20€ POR MAS DE 20 €

Copa Mundial de la FIFA 06



- Nuevos modos de juego disponibles.
- Poder ganar el Mundial con la selección española.
- Toda la emoción del Mundial de fútbol.
- Nuevas secuencias entre las jugadas..

- Si tienes el «FIFA 06» no notarás ningún cambio.
- Gráficos clavados a los de «FIFA 06».

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 39,95€

NOTA	--
PRECIO/CALIDAD	--

FIFA 06



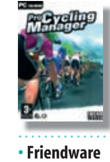
- Sus 21 ligas oficiales.
- Partidos muy espectaculares.
- Exhibe un fútbol más realista.

- El mánager es bastante flojo.
- La diferencia entre los equipos no es demasiado notable.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 49,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	8,47
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

PRO Cycling Manager



- Gran base de datos con la mayoría de los ciclistas.
- 450 etapas disponibles.
- Manejar al equipo es sencillo, ganar no lo es tanto.

- Las dichosas "pájaras".
- Ganar una etapa es muy complicado.

- Friendware
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,95€
- + info. CHJ 54

NOTA	7,87
PRECIO/CALIDAD	Bien

-20€ POR MENOS DE 20 €

FIFA Football 2005



- Sencillo de jugar.
- Más de 350 equipos y 16 ligas internacionales.
- El control sin balón.

- Para jugar correctamente es necesario un pad de control.
- Para sacarle todo el rendimiento se requiere «Total Club Manager».

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 44

NOTA	8,26
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

PC Fútbol 2006



- Gran cantidad de opciones para no aburrirnos un instante.
- 63 ligas y 2.000 clubes disponibles.
- Configurar nuestras táctica como más nos guste.

- Todavía hay algunos fallos, como que se pare el partido por el lanzamiento de una falta.
- La música es demasiado repetitiva.

- P. de Agostini
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	6,80
PRECIO/CALIDAD	Notable

PRO Evolution Soccer 5



- Los movimientos de los jugadores son casi perfectos.
- Es muy divertido.
- Se ha solucionado el problema con la regla de la ley de la ventaja.

- Nos costará un triunfo controlar correctamente todo.
- Tanto menú de configuración del equipo puede marearnos.

- Konami
- todo tipo jug.
- + 3 años
- 9,95€
- + info. CHJ 56, 63



NOTA	8,89
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

ROL

+20€ POR MAS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Con más variedad

1. WORLD OF WARCRAFT



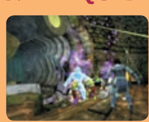
"Quests" para todos los gustos, además de infinidad de armas y objetos que nuestro héroe puede utilizar como mejor le interese... o incluso vender.

2. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II



Este título nos ofrece tal cantidad de poderes y misiones que nos tendrá entretenidos durante mucho tiempo. Las posibilidades son casi infinitas.

3. EVERQUEST II



En este mundo persistente lleno de enemigos mitológicos, no nos faltarán caminos por explorar ni objetos para configurar a la carta a nuestro personaje.

Auto Assault



(+)
- Idea muy original.
- Rápido, divertido y requiere mucha habilidad.
- Muchas opciones de "tuneo".

(−)
- Se necesita tener un potente ordenador para activar todas las opciones gráficas.
- La fabricación de objetos es liosa.

- Friendware
- Jug. Expertos
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	7,32
PRECIO/CALIDAD	Deficiente

Guild Wars Factions



(+)
- Sin cuota mensual.
- 2 nuevas profesiones y un continente.
- Se potencia la rivalidad entre clanes.
- Totalmente traducido al castellano.

(−)
- Sólo podremos relacionarnos con los jugadores en las ciudades y puestos.
- Tan sólo existe una raza, los humanos.

- Friendware
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	9,05
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Spellforce 2 Shadow Wars



(+)
- La mezcla de rol y estrategia está muy bien realizada.
- Número de héroes disponibles.
- Cada raza tiene sus ventajas y desventajas.

(−)
- El argumento flojea en ocasiones.
- A veces se limita la libertad del jugador.

- Nobilis
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 39,95€
- + info. CHJ 63

NOTA	8,41
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

The Elder Scrolls IV Oblivion



(+)
- Libertad total de decisiones.
- Cientos de mazmorras y nueve ciudades que explorar.
- Decenas de enemigos diferentes.
- Argumento principal muy trabajado.

(−)
- Los menús no son muy cómodos.
- Algunos textos están mal traducidos.

- Take2
- Todo tipo de jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 62

NOTA	8,09
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

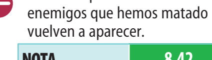
Titan Quest



(+)
- Excepcional mezcla de rol y acción.
- Muchos objetos disponibles.
- El diseño de los enemigos y escenarios es espectacular.
- Ocho maestrías para configurar a nuestro personaje.

(−)
- Cada vez que lo reiniciamos los enemigos que hemos matado vuelven a aparecer.

- THQ
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 64



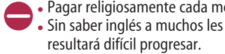
NOTA	8,42
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

World of Warcraft



(+)
- Un vasto mundo por explorar.
- Curva de aprendizaje perfecta.
- Miles de objetos.
- Interactuar con miles de jugadores.

(−)
- Pagar religiosamente cada mes.
- Sin saber inglés a muchos les resultará difícil progresar.



- VUG
- Jug. Expertos
- +12 años
- 29,99€
- + info. CHJ 48

NOTA	9,25
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

City of Heroes



(+)
- Grandiosos escenarios.
- Muchas posibilidades para configurar a nuestro héroe.
- Todo un mundo a nuestro alcance.

(−)
- No es muy variado.
- La inteligencia artificial de los enemigos es algo deficiente.
- Los enemigos resultan

- Friendware
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	7,73
PRECIO/CALIDAD	Notable

Dungeon Siege



(+)
- Muchísima acción.
- Gran cantidad de armas y hechizos disponibles.
- Larga vida del juego.

(−)
- Puzzles bastante pobres.
- Llega a cansar si se juega muy seguido, sin tomarse recesos.
- Limitada variedad de situaciones.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 9,95€
- + info. CHJ 35

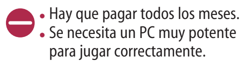
NOTA	8,21
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

EverQuest II



(+)
- Gran variedad de clases y razas.
- Ambientación muy conseguida.
- Gran número de objetos y zonas.
- Gráficamente muy logrado.

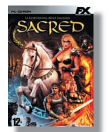
(−)
- Hay que pagar todos los meses.
- Se necesita un PC muy potente para jugar correctamente.



- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 48

NOTA	7,75
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

Sacred



(+)
- Seis héroes disponibles.
- El vasto y fantástico universo de Ancaria para explorar.
- Muchas "quest" disponibles.
- Cientos de objetos distintos

(−)
- Contar sólo con cinco accesos directos para las magias y golpes especiales.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 41

NOTA	8,75
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Spellforce The Order of Dawn



(+)
- Buena mezcla de estrategia y rol.
- Tiene muchísimos objetos.
- Argumento muy trabajado.
- Sencillo de jugar.

(−)
- Que no te guste alguno de los dos géneros.
- Bastante lineal.
- Tomar tantas decisiones de rol y construcción puede aburrir.

- Nobilis
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 34, 64

NOTA	7,97
PRECIO/CALIDAD	Notable

Star Wars Caballeros De la Antigua República II



(+)
- Fiel y cuidada recreación del universo Star Wars.
- Muchos objetos disponibles.
- Llegar a convertirse en Jedi.
- Muy buen argumento.

(−)
- Tanta conversación puede llegar a ser agotadora.
- Elijas el bando que elijas el desarrollo resulta similar.

- Activision
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 34, 61

NOTA	8,10
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Star Wars Galaxies The Total Experience



(+)
- Incluye el juego original y sus dos primeras expansiones.
- Todo el universo Star Wars en un mismo pack.
- Llegar a convertirnos en Jedi.
- Pilotar las naves es muy divertido.

(−)
- Tener que pagar cada mes.
- El sistema de juego puede llegar a cansar muy rápido.

- Activision
- Todo tipo de jug.
- +7 años
- 19,95€

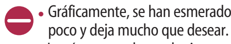
NOTA	--
PRECIO/CALIDAD	--

The Bard's Tale



(+)
- Mucho humor y risas.
- Elevado número de Quest disponibles y muy variadas.
- Los puzzles están bien pensados.

(−)
- Gráficamente, se han esmerado poco y deja mucho que desear.
- La cámara no da mucho juego.



- Ubi Soft
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 52

NOTA	7,36
PRECIO/CALIDAD	Notable

TELÉFONOS DE INFORMACIÓN

Distribuidora	Tel. de asistencia técnica	Tel. de información	Fax de información	Correo electrónico de asistencia técnica	Página web	Dirección
Activision	902 366 870	91 490 15 80	91 367 74 57	--	www.activision.com	Anabel Segura Nº 7 Planta 2ª Oficina C 28108 Alcobendas (Madrid)
Atari	91 747 03 15	91 329 42 35	91 329 21 00	info@es.atari.com	www.es.atari.com	Cañada Real de las Merinas, 3. Planta 5ª, Nudo Eisenhower, Edificio 4. 28024 Madrid
Data Becker	91 323 04 79	91 378 80 06	91 378 80 37	soporte@databecker.es	www.databecker.es	Pza. de Castilla, 3. Planta 12, E1. 28046 Madrid
Electronic Arts	902 234 111	91 343 64 00	91 343 64 02	soporte@ea.com	www.es.ea.com	Rivera del Loira 28 Planta Baja 28042 Madrid
Friendware	91 724 28 80	91 724 28 80	91 725 90 81	soporte@friendware.es	www.friendware.es	Francisco Remiro, 4. Edificio A. 28028 Madrid
FX Interactive	91 799 12 75	91 799 01 10	91 799 12 25	asistencia@fxplanet.com	www.fxplanet.com	Vía de las Dos Castillas, 33 Ed. Ática nº7, 1#D2. 28224 Pozuelo de Alarcón
Konami	--	91 515 50 60/54	91 515 50 88	--	http://es.games.konami-europe.com	Calle Pintor Ribera 3 Bajo Izquierda CP 28016 Madrid
Lego España	91 417 59 64	91 417 58 71	91 417 61 82	--	www.lego.com (inglés)	Orense 34 6ª planta 28020 Madrid
Ludis Games	952 093 753	952 093 753	952 093 753	soporte@ludisgames.com	www.ludisgames.com	Calle Pacheco 3ª planta 3º-G 29011 Málaga
Micronet	91 761 23 93	91 761 23 60	91 761 23 61	sat@micronet.es	www.micronet.es	María Tubau, 4 6ª Planta 28050 Madrid
Microsoft España	902 197 198	91 391 90 00	91 390 90 01	--	www.microsoft.com/spain/juegos	Paseo del Club Deportivo 1, Centro Empresarial La Finca - Edificio 1 CP 28223 Pozuelo de Alarcón
Nintendo España	902 11 70 45	91 659 74 00	91 659 74 01	clubnin@nintendo.es	www.nintendo.es	Azalea, 1. Miniparcela 1, Edificio D, 1º. 28109 Alcobendas
Namco PR Iberia	--	91 873 24 15	91 873 24 15	namco@arsystel.com	www.namco.com (inglés)	Josefa Salvanes 4 Portal H 2º E Arganda del Rey 28500 Madrid
Nobilis	902 01 33 21	91 185 81 60	91 185 81 61	--	www.nobilis-iberica.com	Cañada Real de las Merinas, 17. Planta 4ª, Nudo Eisenhower, Edificio 5. 28024 Madrid
On Games	--	93 344 06 00	93 344 07 24	infoweb@planetadeagostini.es	www.planetadeagostini.es	Diagonal 662-664, 3ª Planta, Módulo D. CP 08034
Proein	91 406 29 64	91 406 29 40	91 367 88 98	--	www.proein.com	Hermanos García Noblejas Nº 37, Bloque C 2º Planta
Puntosoft Interactive	--	93 675 12 56	93 590 75 45	soporte@puntosoft.net	www.puntosoftinteractive.net	Muntaner,181 -pral. 1º 08036 Barcelona
SCEE (Sony)	902 10 21 02	91 377 71 00	91 377 71 24	--	es.scee.com	Pedro de Valdivia 10 28006 Madrid
Take2	91 636 39 25	91 636 39 20	91636 39 21	take2@take2espana.com	www.taketwo.es	Comunidad de Madrid 35-bis, 1ª Planta Oficina 25
TDK	91 748 29 40	91 748 29 40	91 747 23 15	gaplasasatcentral@maygap.com	www.satmaygap.com	Avenida de Ingenieros Conde de Torroja nº 24 28022
THQ	91 799 19 90	91 799 19 90	91 799 19 91	soporte@thq.com	www.thq.co.uk (inglés)	Avenida de Europa, Edificio 1, Oficina 1-b
Ubi Soft	902 11 78 03	91 640 46 00	91 640 46 10	servicio-tecnico@ubisoft.es	www.ubisoft.es	Parque Empresarial Alvia José Echegaray 8, Edificio 3 2ª Planta Oficina 12 28230 Las Rozas Madrid
Virgin Play	91 789 35 50	91 789 35 50	91 789 35 60	virgin@virgin.es	www.virginplay.es	Paseo de la Castellana, 9-11. 28046 Madrid
VUG (Vivendi Universal Games)	902 888 498	91 735 55 02	91 735 27 30	soporte@vup-mediainteractive.es	www.vup-interactive.es	Juan Hurtado de Mendoza 15. 28036 Madrid

Los más vendidos

Es esta sección se detallan los datos oficiales sobre los juegos que más éxito han cosechado para PC, teniendo en cuenta todas las ventas producidas en establecimientos de informática, juegos, hipermercados, grandes almacenes e internet.

Datos elaborados por GFK para ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

RANKING DE JUEGOS PARA PC

Puesto por Unidades	Título	Género	Resultado Test	Distribuidor	Clasificación PEGI
1	Heroes of Might & Magic V (Codegame)	Estrategia	Notable	Ubi Soft	12+
2	Los Sims 2 Decora tu Familia Accesorios	Simulación	--	Electronic Arts	12+
3	Los Sims 2 Abren Negocios	Simulación	Sobresaliente	Electronic Arts	12+
4	Guild Wars Factions	Rol	Sobresaliente	Friendware	12+
5	Half-Life 2 Episode One	Acción	Notable	Electronic Arts	16+
6	Los Sims 2	Simulación	Sobresaliente	Electronic Arts	7+
7	World of Warcraft	Rol online	Notable	VUG	12+
8	CSI Las 3 Dimensiones del Asesinato	Aventura	--	Ubi Soft	16+
9	Titan Quest	Rol	Notable	THQ	12+
10	PRO Evolution Soccer 5 (Classics)	Deportivo	Notable	Konami	3+
11	El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media II	Estrategia	Notable	Electronic Arts	12+
12	Los Sims 2 Noctámbulos	Simulación	Notable	Electronic Arts	12+
13	Los Sims Deluxe Edition (Classics)	Simulación	Notable	Electronic Arts	7+
14	Copa Mundial de la FIFA 2006	Deportivo	--	Electronic Arts	3+
15	PRO Evolution Soccer 5	Deportivo	Notable	Konami	3+

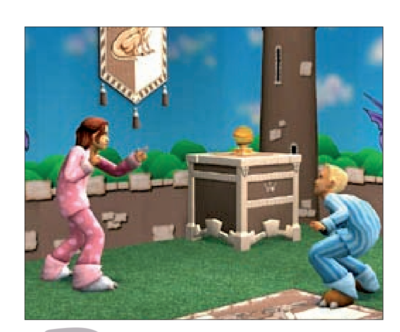
JUEGOS EN CONSOLAS

XBOX 360	XBOX	PSP
1. Table Tennis	1. Halo 2	1. Daxter
2. Oblivion The Elder Scrolls IV	2. Medal of Honor European Assault	2. PRO Evolution Soccer 5
3. Copa Mundial de la FIFA 2006	3. NBA Live 06	3. Dragon Ball Z Shin Budokai
PLAYSTATION 2	**GAMECUBE**	**NINTENDO DS**
1. PRO Evolution Soccer 5	1. X-Men 2 El Ascenso de Apocalipsis	1. Animal Crossing Wild World
2. Buzz! El Gran Reto + Controllers	2. Gun	2. NintenDogs Labrador
3. Tourist Trophy	3. Medal of Honor European Assault	3. Metroid Prime Hunters



1 HEROES OF MIGHT & MAGIC V (CODEGAME)

Por segundo mes consecutivo este título se encarama a la cúspide de la lista de los más vendidos ¿Será por sus intrépidos combates por turnos?, ¿o porque nos adentra en un mundo de magia y espadas? Lo que está claro es que no hay nada mejor para jugar por turnos.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº64



2 LOS SIMS 2 DECORA TU FAMILIA ACCESORIOS

El eslogan de esta nueva expansión, ¡¡¡todo lo que a tus Sims no les puede faltar!!!, parece que surte efecto y los enamorados de los Sims acuden masivamente a hacerse con los 60 accesorios inéditos que incluye. Nuestros queridos amigos virtuales disfrutarán más que en las rebajas del Corte Inglés. Y es que, ¡es tan difícil resistirse a darles caprichos!



3 LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS

Desde su lanzamiento ha arrasado y ya lleva cinco meses consecutivos sin flojear en la lista de ventas. Levantar un negocio supondrá mucho esfuerzo y sacrificio, pero, al final, veremos recompensado nuestro trabajo con una caja registradora bien repleta.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº60



4 GUILD WARS FACTIONS

Sus tres meses de permanencia entre los cinco más vendidos dejan bien claro que son muchos los que ya con este título, que nos invita a explorar y acabar con todo enemigo viviente con amigos de todo el mundo y sin pagar cuotas mensuales. ¿Existe algo más divertido?
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº63



5 HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

Mes de lanzamiento y primer mes que se cuela entre lo más granado de las listas de ventas. Todo apunta a que estos cinco episodios que Valve nos tiene preparados de su «Half-Life 2» serán un apoteósico éxito en todo el mundo. Parece que Gordon Freeman está empezando a hacerse más famoso que su tocayo Morgan.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº65

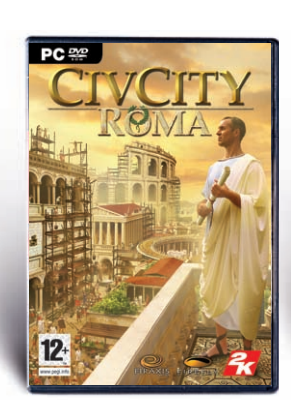
Datos de Junio de 2006 referentes a las ventas registradas en informática, hipermercados, grandes almacenes, especialistas en videojuegos, electrónica de consumo y e-tailers (comercios electrónicos).

¡AHÓRRATE 5 EUROS!

en cada uno de estos Juegos para PC











DESCUENTO





+




¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME CentroMAIL. C/ Virgilio, 9 (Ciudad de la Imagen). 28223 Pozuelo de Alarcón. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta el 31 de Agosto de 2006.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza. .... Número. .... Piso. .... Ciudad ....

Provincia .... C.Postal .... Teléfono .... NIF. ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala el juego que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR COMPUTER HOY JUEGOS	Código de barras
❍ Prey	49,95€	44,95€	
❍ Rise & Fall	49,95€	44,95€	
❍ CivCity Roma	39,95€	34,95€	
❍ Titan Quest	49,95€	44,95€	
❍ Rise of Legends	59,95€	54,95€	



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4€, Baleares 5€)

Los expertos responden

Si tenéis alguna duda especial sobre un juego, un lanzamiento, una compañía o un dispositivo de hardware, podéis acudir a esta tribuna y resolver vuestras dudas en un tiempo récord.

Cuanto más sofisticado es el hardware, más dudas provoca. Sobre todo, los que tienen que ver con los aspectos gráficos, tecnologías de DirectX y potencia de los distintos "chip". Este mes una lectora ha tenido problemas para poner en marcha el genial «Black & White 2» ya que los "shader" andan cordeleando sin parar. Por suerte, la cosa tiene solución. Además, «Ghost Recon Advanced Warfighter» sigue dejando damnificados por su increíble potencial gráfico. ¿Estaremos preparados para tanta tencología 3D?



«Ghost Recon Advanced Warfighter» no está recomendado para varias familias de chips gráficos, como los GeForce FX, ATI Radeon 9x00 e inferiores.

GHOST RECON ME VA A PEDALES

Me he comprado el «Ghost Recon Advanced Warfighter» y me va muy lento. Ya no sé qué hacer, y eso que tengo un ordenador bastante bueno: Pentium 4 a 3 GHz,tarjeta gráfica GeForce FX 5200 con 256 MB, 1 GB de memoria RAM y un disco duro de 190 gigas. ¿Tiene solución?

Alejandro (vía e-mail)

Solución, la verdad, es que no tiene mucha por que el problema está en tu tarjeta gráfica. Y es que el modelo que tienes (GeForce FX 5200) no aparece en la lista de los recomendados por el juego en su caja. Además, expresamente se señala que no funcionará, por lo que puedes considerar que es un verdadero milagro que hayas logrado ponerlo en marcha. Te recomendamos que des el salto a una tarjeta mayor si quieres disfrutar al 100% de su portentosa calidad gráfica.

¿EL SHADER DE DIRECTX SE PUEDE DESCARGAR?

Tengo un pequeño problema, y es que tengo el juego de «Black & White 2» pero por culpa del "shader" de directx no puedo jugar. ¿Me podríais decir dónde me lo puedo descargar para instalarlo en mi ordenador y echar unas partiditas a este maravilloso juego?

Ana (vía e-mail)

Es una pena que no puedas disfrutar de este juego porque es muy, muy divertido. Mucho nos tememos que el problema de tu "shader" no se debe a que no lo tengas instalado en tu ordenador, que lo tienes a través de DirectX, sino más bien a que tu tarjeta gráfica no es capaz de soportar la versión del "shader" que utiliza el juego.

Debes tener en cuenta que existen varias versiones de "shader" (1.0, 2.0 y 3.0) y que a éstas se irán añadiendo nuevas a medida que aparecen modelos de tarjetas gráficas más sofisticadas. ¿Por qué no te funciona el juego? Muy sencillo.

Imagina que tu tarjeta es compatible con la primera versión (1.0) de "shader" y el juego que quieres poner en marcha exige, como mínimo, que sea compatible con la segunda (2.0). El resultado es que te da un mensaje de error y no lo podrás poner en marcha, por mucho que lo intentes. Sólo podrás solucionarlo cambiando de tarjeta.

De todos modos, y por si tienes nuevas dudas sobre cuestiones de gráficos, este mes publicamos un artículo muy interesante que te explica para qué sirven las opciones gráficas de los juegos (Pág. 80).

Computer Cabreos

Comprar oro NO revienta la economía de los servidores

El mes pasado leí la carta de Li00n y, aunque entiendo algunas cosas que dice, no puedo estar de acuerdo. Mi caso no sé si es comparable al suyo pero, por mi trabajo, dispongo de muy poco tiempo para jugar con «World of Warcraft». Como mucho, puedo jugar un par, o tres, de horas entre semana aunque, por suerte, los fines de semana me desquito y llego a las cuatro o cinco después de comer. Es obvio que me gustaría estar más y hacer muchas más cosas (como Li00n decía "... hacer muchas 'quest', matar a miles de enemigos para 'lotear' –recoger–, 'craftear' objetos y vender"), pero a lo más que me da tiempo es a hacerme una "instance" y voy que me mato. Ese poco tiempo significa que no puedo ser asiduo de las "raid" que van una y otra vez a las mejores mazmorras para conseguir los objetos que allí salen. Por lo tanto, no me queda más remedio que adquirir oro para compensar las horas que no puedo estar metido consiguiendo recursos para seguir comprando armas, equipamiento, pociones, etc. y mantener un "char" (personaje) mínimamente competitivo.

Tengo un Troll de nivel 60 y aunque compro oro esporádicamente, tengo mucho cuidado de dónde lo gasto por que, efectivamente, comprar a cualquier precio (lo hacen algunos que compran oro y otros que no) repercute en la economía del servidor y puede convertir los objetos de las casas de subasta en inaccesibles. Saludos.

DragonPack (vía e-mail)



En las casas de subastas de «World of Warcraft» se puede conseguir casi cualquier cosa.

Blizzard prohíbe expresamente la compra de oro y, tal y como comentamos el mes pasado, se está planteando tomar la medida de intervenir, también, las cuentas de quienes compran oro. Esto te toca especialmente porque podría mandar al traste todos tus logros con los personajes que tienes y, al final, es posible que el beneficio que obtengas sea nulo. De todos modos, la compra de objetos virtuales con dinero real no ha hecho más que empezar. La polémica está servida...

Cartas a la redacción

Este es el espacio reservado para que nos preguntéis las dudas sobre la revista, para las veces en las que algo no queda claro.

Fotogramas por segundo

Una de las páginas que más me gustan son las que ponéis los resultados de las pruebas que hacéis en los 24 ordenadores. Hasta ahora lo entendía todo porque con ver lo que ponía uno ya sabía a qué os referíais, pero resulta que desde el mes pasado, metéis unos números que no sé exactamente para lo que sirven. ¿Los fotogramas por segundo realmente afectan a la velocidad que se juega un juego? Es que yo siempre pensé que se trataba de cosas muy diferentes.

Alfonso Fernández (vía e-mail)

Efectivamente, el mes pasado añadimos un nuevo parámetro que os puede servir para conocer cómo funcionan las últimas novedades en vuestro ordenador: los fotogramas por segundo (FPS). A través de ellos os podéis hacer una idea de la fluidez que es posible conseguir en pantalla teniendo en cuenta que cualquier cantidad que pase de los 30 ya es óptima para disfrutar sin problemas. De esta forma, cuando leéis que un juego como «Prey» funciona de forma "Fluida" en un Pentium D 3 GHz, 2 GB de RAM con una GeForce 7800 GTX y que alcanza los 51,3 FPS a una resolución de 1280x1024 y calidad alta de gráficos... ¡¡podéis haceros una idea del maquinón que hace falta para verlo al 100% de calidad y con la fluidez mínimamente exigible!!!



1024x768 (MEDIA)	FPS	1280x1024 (ALTA)	FPS	5,91
No funciona		No funciona		0,00
Hay parones	9	Hay parones	7,8	4,00
No se puede jugar	1,4	No se puede jugar	1	0,00
Hay parones	8,6	Hay parones	6,7	4,00
Hay parones	9,7	No se puede jugar	5	2,00
Ralentizado	13,8	Ralentizado	12,6	6,00
No se puede jugar	3,3	No se puede jugar	2,7	0,00
Ralentizado	10,5	Hay parones	6	5,00
No funciona		No funciona		0,00
Ralentización leve	16,4	Ralentizado	10,7	7,00
Hay parones	6,7	No se puede jugar	4,3	2,00
Ralentización leve	16,2	Ralentizado	12,1	7,00
Hay parones	5,6	No se puede jugar	3,6	2,00
Hay parones	6	No se puede jugar	3,7	2,00
Ralentización leve	15,4	Ralentizado	10,7	7,00

CARTAS A LOS EXPERTOS

Envíanos tus dudas a COMPUTER HOY JUEGOS:
Los Expertos Responden – C/ Los Vascos, 17 – 28040 Madrid
Correo electrónico: expertos.chjuegos@axelspringer.es
La revista se reserva el derecho a resumir los mensajes por cuestión de espacio.

Ponte al día

Si tienes algún problema de compatibilidad con un título concreto y crees que las cosas deberían ir mejor de como van, tal vez la solución la tengas en alguna de las actualizaciones que este mes te proponemos. Y es que una puesta al día es siempre la mejor solución para que nuestro PC nos permita jugar sin problemas.

TARJETAS DE VÍDEO

1. **AOpen Serie 6000** • Ver. R76.44 para Windows 2000 y XP • 12 de Agosto de 2005 (24,6 MB)
ftp://asftp.aopen.com.tw/pub/driver/vga/unidriver/winxp2k7644.exe
2. **AOpen Serie 7800** • Ver. R77.77 para Windows 2000 y XP • 12 de Agosto de 2005 (26,1 MB)
ftp://ftp.aopen.de/pub/driver/vga/unidriver/winxp2k7777.exe
3. **ASUS Serie ATI** • Ver. 8.252 para Windows 2000 y XP • 1 de Junio de 2006 (100,2 MB)
ftp://dlsvr02.asus.com/pub/ASUS/vga/ATI/release%20driver/ati8252_w2kxp64.zip
4. **ASUS Serie nVidia** • Ver. 91.27 para Windows 2000 y XP • 12 de Junio de 2006 (61,4 MB)
NUEVO ftp://dlsvr01.asus.com/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/nv9127_w2kxp.zip
5. **ATI Catalyst** • Ver. 6.6 para Windows 2000 y XP • 26 de Junio de 2006 (12,3 MB)
NUEVO https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/6-6_xp-2k_dd_33678.exe
6. **ATI Catalyst Control Center** • Ver. 6.6 para Windows 2000 y XP • 26 de Junio de 2006 (15,9 MB)
NUEVO https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/6-6_ccc_es_33678.exe
7. **Galaxy Serie nVidia** • Ver. 91.31 para Windows 2000 y XP • 8 de Junio de 2006 (60,5 MB)
http://www.szgalaxy.com/serve/download/Win2K_XP(91.31).zip
8. **MSI Serie nVidia GeForce 7 Series** • Ver. 91.31 para Windows 2000 y XP • 16 de Junio de 2006 (61,3 MB)
http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/NVIDIA_91.31Win2K_XP.zip
9. **MSI Serie nVidia GeForce 6 Series** • Ver. 84.66 para Windows 2000 y XP • 18 de Mayo de 2006 (55,1 MB)
NUEVO http://us1.msi.com.tw/support/dvr_exe/vga_dvr/NVIDIA_84.66_7300GT_beta.zip
10. **MSI Serie Radeon AGP** • Ver. 8.17 para Windows 2000/XP y WinXP 64-bit • 30 de Septiembre de 2005 (63,81 MB)
http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/ATIv8.17_XP2K.zip
11. **MSI Serie Radeon PCI-E** • Ver. 8.261 para Windows 2000 y XP • 16 de Junio de 2006 (74,2 MB)
http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/ATI_8.261.zip
12. **Nvidia ForceWare** • Ver. 81.98 para Windows 95 / 98 / Me • 21 de Diciembre de 2005 (19,3 MB)
ftp://download.nvidia.com/Windows/81.98/81.98_forceware_win9x_international.exe
13. **Nvidia ForceWare** • Ver. 91.31 para Windows 2000 y XP • 23 de Junio de 2006 (60,8 MB)
NUEVO http://download.nvidia.com/Windows/91.31/91.31_winxp2kmce_international_whql.exe

TARJETAS DE SONIDO

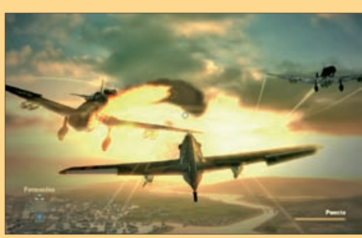
1. **Hercules GameSurround Muse Pocket LT** • Ver. VC022 para Windows 98SE / ME / 2000 y XP • 20 de Octubre de 2005 (4,7 MB)
ftp://ftp.guillemot.com/sound/exe/MUSEPCKT/GMPLTC022.exe
2. **Sound Blaster Serie Audigy 2 / 4** • Ver. 2.08.0004 para Windows 2000 y XP • 24 de Enero de 2006 (34,26 MB)
http://files2.europe.creative.com/manualdn/Drivers/AVP/9056/0xFDDCD16C/SBAX_WEBUP_LB_2_08_0004.exe
3. **Sound Blaster Serie X-Fi** • Ver. 2.09.0001 para Windows XP SP2 • 3 de Julio de 2006 (41,9 MB)
NUEVO http://files2.europe.creative.com/manualdn/Drivers/AVP/9363/0x90EB4840/SBXF_PCDRV_LB_2_09_0001.exe
4. **Realtek AC97 para placas base Gigabyte** • Ver. 5.10.00.5940 para todas las versiones de Windows • Septiembre de 2005 (30,0 MB)
http://europe.giga-byte.com/MotherBoard/FileList/Driver/driver_audio_realtek_whql.exe
5. **Realtek AC97 Para placas base VIA** • Ver. 6.60b para Windows 95 / 98 / 98SE / ME / 2000 y XP • 31 de Mayo de 2006 (6,22 MB)
http://drivers.viaarena.com/vinyl_audiocodec_v660b.zip
6. **TerraTec Aureon 7.1 Universe** • Ver. 5.14.03.21 para Windows 2000 y XP • 7 de Noviembre de 2003 (7,68 MB)
ftp://ftp.terratec.de/Audio/Aureon/Aureon7.1 Universe/Update/Aureon7.1Universe_App_Drv_5.14.03.21.exe
7. **SIS 7012 Audio Driver** • Ver. 1.12d para todas las versiones de Windows • 9 de Junio de 2005 (3,66 MB)
http://driver3.sis.com/audio/7012/a12112d.zip

OTRAS ACTUALIZACIONES

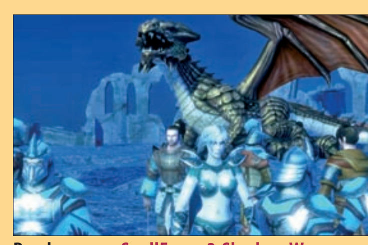
1. **.NET Framework** • Paquete redistribuible Ver. 1.1 para todas las versiones de Windows • 22 de Mayo de 2003 (23,1 MB)
http://www.microsoft.com/downloads/Search.aspx?displaylang=es
2. **DirectX** • Ver. DX para todas las versiones de Windows 2000 / XP • 9 de Junio de 2006 (46,2 MB)
http://www.microsoft.com/directx (Es necesario validar la copia de Windows)
3. **Reproductor de Windows Media** • Ver. 10 para Windows XP • Septiembre de 2004 (11,37 MB)
http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/es/player/download
4. **Reproductor de Windows Media** • Ver. 11 Beta para Windows XP y Vista • Junio de 2006 (22,8 MB)
NUEVO http://download.microsoft.com/download/f/c/4/fc41412d-c370-44e5-bac7-dcb04fa1cdab/wmp11-windowsxp-x86-es-es.exe

COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar que, tras su publicación, los archivos cambien de ubicación o tamaño.

ÚLTIMAS ACTUALIZACIONES • JUEGOS DE PC



El primer parche para «Blazing Angels» corrige ciertos problemas y mejora el rendimiento.



Parche para «SpellForce 2 Shadow Wars» que actualiza a la versión 1.02.

1. **Age of Empires III** • Microsoft • Actualiza a la versión 1.07 • (15.5 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/ageofempires3/aoe3-107-spanish.exe.html
2. **Bet on Soldier** • Nobilis • Actualiza a la versión 1.02 • (22,1 MB).
NUEVO http://82.194.70.139/~nobilis/download/parches/Patch 1.3 BOS.rar
3. **Blazing Angels Squadrons of WWII** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.02 • (57,4 MB).
NUEVO http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/blazingangels/blazing_angels_pc_patch.exe
4. **Brothers in Arms Earned in Blood** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.03 • (17,3 MB).
http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/brothersinarms2/bia_eib_retail_1.03_es.exe
5. **Cossacks II Napoleonic Wars** • Proein • Actualiza a la versión 1.2 • (37,4 MB).
NUEVO http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/cossacks2/c2_patch_v1_2.exe.html
6. **Crashday** • Atari • Actualiza a la versión 1.1 • (14,2 MB).
http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/crashday/crashday_patch.zip
7. **Desperados 2 Cooper's Revenge** • Atari • Actualiza a la versión 1.01 • (36,1 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/desperados2/desperados2_update_v101.zip.html
8. **ESDLA La Batalla por la Tierra Media II** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.04 • (25,6 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/lotrbattlemiddle2/lotrbfme2-65540-spanish.exe.html
9. **F.E.A.R.** • VUG • Actualiza a la versión 1.06 • (10,3 MB).
NUEVO ftp://ftp.vugames.com/pub/sierra/fear/updates/fear_update_en_105
10. **Ghost Recon Advanced Warfighter** • Ubi Soft • Actualización a la versión 1.20 • (127,9 MB).
NUEVO http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/ghostrecon3/graw_patch_1.20.exe.html
11. **GT Legends • Atari** • Actualiza a la versión 1.1.0.0 • (60,8 MB).
http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/gtlegends/gtl_update_1.1.0.0.zip
12. **Heroes of Might and Magic V** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.01 • (48,6 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/heroesmightmagic5/heroes_might_magic_5_eu-sp-it_101.exe.html
13. **Hitman Blood Money** • Proein • Actualiza a la versión 1.02 • (10,2 MB).
NUEVO http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/hitman4/hitmanbloodmoneypatch12_spa.zip.html
14. **Imperial Glory** • Proein • Actualiza a la versión 1.1 • (4,38 MB).
http://3dgamers.iinet.net.au/pub/3dgamers/games/imperialglory/ig_patch_v11.zip
15. **Juiced** • THQ • Actualiza a la versión 1.1• (55,1 MB).
http://3dgamers.intelenet.net/pub/3dgamers/games/juiced/juicedpccdromdv.exe
16. **Los Sims 2 Noctámbulos**• Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.2.0.335• (16,9 MB).
http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/thesims2nl/sims2ep2_patch.exe
17. **Los Sims 2 Universitarios** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.1.284 • (20,1 MB).
http://3dgxfer7p.3dgamers.com/3dgamers/games/thesims2uni/sims2ep1_patch.exe
18. **Medal of Honor Pacific Assault**• Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.2 • (134,5 MB).
http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/medalofhonor2/mohpa_1_0_to_1_2.exe
19. **Onimusha 3** • Ubi Soft• Mejora notablemente el rendimiento • (9,4 MB).
http://ubi.com/ES/Downloads/Info.aspx?dlId=1557
20. **Pro Cycling Manager 5** • Friendware• Actualiza la versión 1.5r • (26,3 MB).
http://www.cyanide-studio.com/downloads/pcm/patches/Install_PCM_Patch_15R.exe
21. **Quake 4** • Activision• Actualiza a la versión 1.2 • (124,9 MB).
http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/quake4/quake4_1.2_full.exe
22. **RollerCoaster Tycoon 3 ¡Empapados!** • Atari • Actualiza a la versión 1.1 • (47,5 MB).
http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/rollercoaster tycoon3s/rct3soaked_ondisc-update1_eu.zip
23. **Söldner Secret Wars** • Nobilis • Actualiza a la versión v33671 • (5,5 MB).
http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/soeldner/soldner_incrupd_33671.exe
24. **SpellForce 2 Shadow Wars** • Nobilis • Actualiza a la versión 1.02 • (29,5 MB).
NUEVO http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/spellforce2/spellforce2_update_v102.exe.html
25. **Stubbs the Zombie**• THQ • Actualiza a la versión 5.24 • (6.7 MB).
http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/stubbszombie/stubbspcenglishfrench102.zip
26. **Star Wars El Imperio en Guerra** • Activision • Actualiza a la versión 1.4 • (22,7 MB).
http://3dgxfer1p.3dgamers.com/3dgamers/games/swempireatwar/eawupdate1_4.exe
27. **Star Wars Republic Commando** • Activision • Actualiza a la versión 1.0 • (2,09 MB).
ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/RepComm1_00.exe
28. **Tomb Raider Legend** • Proein • Actualiza a la versión 1.2• (16.6 MB).
http://www.trlpatch.com/
29. **Titan Quest** • THQ • Actualiza a la versión 1.2 • (5,2 MB).
NUEVO http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/titanquest/patchstandalone_101_to_108.exe.html
30. **World of Warcraft** • VUG • Actualiza a la versión 1.11 • (445,2 MB).
NUEVO http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/worldofwarcraft/wow-1.11.0-engb-patch.exe.html

NUESTRO DICCIONARIO

De la A a la Z

No hay nada como la tranquilidad que da saber en todo momento a qué nos referimos con cada palabra en COMPUTER HOY JUEGOS.

Aunque no es el estilo de la revista hacer del lenguaje un impedimento para la lectura, siempre aparecerán términos que precisan de una breve explicación. Aquí tenéis todos aquellos que en este número hemos seleccionado por su especial importancia.

ADSL Línea Digital Asimétrica de Abonado. Es la tecnología que posibilita el envío y recepción de información digital a través de la línea telefónica convencional.

AGP Puerto de Gráficos utilizado para conectar tarjetas gráficas al PC. Existen distintas versiones, 2x, 4x y 8x, dependiendo de la velocidad de comunicación que sea posible establecer con la tarjeta gráfica. Aunque muchos PC aún disponen de él, este puerto está siendo sustituido a pasos agigantados por el más moderno PCI-Express.

BIT Se trata de la unidad de información mínima de un ordenador. Su valor puede ser 0 ó 1.

BYTE Ocho bits. Ver definición de Bit.

CPU O PROCESADOR El cerebro del ordenador. Es un circuito integrado que concentra la mayor parte de la capacidad de cálculo del ordenador.

DDR Memoria de doble tasa de lectura de datos. Tipo de memoria caracterizada por la elevada velocidad de acceso que proporciona.

DOLBY SURROUND Sistema de codificación de audio, empleado originalmente en el cine, desarrollado por Dolby Laboratories. Suele emplearse también en películas en formato DVD, aunque su uso es cada vez menor toda vez que ha sido sustituido por estándares como Dolby Digital.

DVI Interfaz de Vídeo Digital. Se trata de un sistema de conexión totalmente digital que se emplea casi exclusivamente para conectar la tarjeta gráfica a una pantalla digital plana.

FIREWIRE Ver SB1394

GB O GBYTE (GIGABYTE) 1024 Mbytes (consultar Mbyte)

GDDR3 Tipo de memoria de alta velocidad utilizada actualmente en las tarjetas gráficas de última generación.

GHZ O GIGAHERCIO Un millón de Hercios.

GPU O PROCESADOR GRÁFICO Es el chip que controla todos los procesos de cálculo de geometría de escenas 3D, 2D y gráficos. Se encuentra integrado en la tarjeta de vídeo.

HERCIO (HZ) Medida de frecuencia muy utilizada en informática y otros campos para especificar velocidades.

IDE Y EIDE Interfaz de hardware o bus para conectar discos duros y otro tipo de unidades al ordenador.

KB O KBYTE (KILOBYTE) 1024 Bytes (consultar Byte)

KILO HERCIO (KHZ) Mil hercios (consultar Hercio).

LCD Pantalla de Cristal Líquido. Tecnología desarrollada para la fabricación de pantallas de escaso grosor y ligero peso. Por este motivo se utilizan principalmente para equipos portátiles y PDA aunque, debido a su calidad, cada vez más dispositivos, como las televisiones, adoptan esta tecnología.

MB O MBYTE (MEGABYTE) 1024 KBytes (consultar KByte).

MB O MBIT (MEGABIT) 1024 Bits (consultar Bit)

MBPS Megabits por segundo.

MEGA HERCIO (MHZ) Un millón de Hercios (consultar Hercio).

MP3 Es un formato de archivo de compresión para el almacenamiento y reproducción de sonido y música.



PCI Tipo de puerto o bus, algo anticuado destinado a la conexión de componentes como módems o tarjetas de sonido. El puerto PCI funciona a una frecuencia máxima de 33 Mhz y tiene una tasa de transferencia máxima de 132 Megabytes por segundo.

PCI EXPRESS Nueva definición del estándar PCI con el que se logra doblar la velocidad de los puertos AGP 8X.

PÍXEL Unidad básica de color en una imagen. Punto individual en la pantalla. El color de un píxel es la combinación de tres básicos: rojo, verde y azul.

RAM Sin duda es, junto al procesador, el elemento esencial de un ordenador. Consiste en módulos de material semiconductor conectados en la placa base que pueden almacenar datos de forma temporal, es decir, mientras el equipo se encuentre en funcionamiento. Suele contener la información de una aplicación en curso, y se caracteriza por que el acceso a cualquier tipo de datos es mucho más rápido que en soportes de memoria magnéticos.

ROUTER Dentro de una red es el dispositivo encargado de "enrrutar" la información que le llega. Es decir, de enviar los paquetes de datos que llegan bien hasta él, o al equipo o dispositivo correspondiente de cuantos se encuentran conectados al propio router.

S-ATA También denominado serial-ATA. Es un nuevo estándar para la conexión de dispositivos de almacenamiento al PC u otros sistemas. Resulta más rápido que el estándar IDE, al que poco a poco irá reemplazando.

SB1394 Práctico y funcional puerto de entrada/salida de datos digitales al que podemos conectar, por ejemplo, cámaras de vídeo DV.

SDRAM Memoria Dinámica de Acceso Aleatorio Síncrona. Es un tipo de memoria RAM que puede funcionar a 66, 100 y 133, Mhz. Se puede decir que está obsoleta, de hecho, ya no se utiliza.

S-VÍDEO Tipo de conector para cables y señal de vídeo, cuya peculiaridad es que transmite la información de luz y color (rojo, verde, y azul) por separado.

TFT Tipo de pantalla LCD. Son las pantallas planas que mejor calidad de imagen ofrecen en la actualidad (tras las de plasma). Se conocen también como pantallas de matriz activa.

THX Estándar de sonido creado por la compañía Lucasfilm Ltd. La certificación THX es la más exigente garantía de audio a la que un sistema de sonido puede aspirar.



USB Puerto Serie Universal para la conexión de periféricos diversos, desde ratones hasta dispositivos para juegos. En su especificación 2.0, es el puerto de conexión externo más rápido de que dispone un PC.

VGA Estándar de vídeo que se utiliza para la conexión de monitores CRT y pantallas TFT a la tarjeta gráfica.

VÍDEO COMPUESTO Es un tipo de conector y señal de vídeo que tiene la particularidad de transmitir por separado la luminancia del color.

DIRECCIONES DE INTERNET

1. www.codemasters.com/sensiblesoccer
2. www.riseandfallagame.com (inglés)
3. http://ep1.half-life2.com (inglés)
4. www.wow-europe.com (inglés)
5. http://es.codemasters.com/micromachines/index.php
6. www.paradise-game.com (Italiano, Francés, Alemán, Holandés)
7. www.fxinteractive.com/p093/p093.htm
8. www.sinepisodes.com (inglés)
9. www.2kgames.com/civcityrome (inglés)
10. www.citylife-game.com (inglés)
11. www.codegame.info/juegos/alejandro/teaser/
12. www.rushforberlin.com (inglés)
13. www.konami-pesclub.com
14. www.elmatador.net (inglés)
15. www.marvelultimatealliance.com (inglés)
16. www.super-bikes.blackbeangames.com (inglés)
17. www.supremecommander.com (inglés)
18. www.ageofpiratesthegame.com (inglés)
19. www.proein.com
20. www.warhammeronline.com/spanish
21. www.jawsthegame.com (inglés)
22. www.companyofheroesgame.com (inglés)
23. www.ubisoft.es
24. www.needforspeed.com (inglés)
25. http://wickedstudios.com/keepsake (inglés)
26. www.cossacks2.com (inglés)
27. http://es.codemasters.com/maelstrom
28. www.virginplay.es
29. www.callofjuarez.com (inglés)
30. www.asus.es
31. www.hisdigital.com (inglés)
32. http://es.europe.creative.com
33. www.benq.es
34. www.biostar.com.tw (inglés)
35. www.logitech.com
36. www.sandisk.com (inglés)

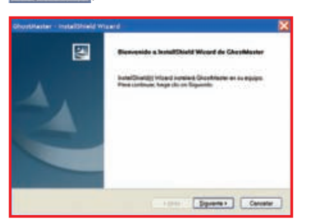
Cómo instalar el juego Ghost Master en tu PC

Este mes os regalamos con la revista «Ghost Master», un juego que simula los entresijos del más allá y sus divertidos habitantes. Fantasmas, monstruos... todo vale con tal de asustar a los humanos.

No pierdas la oportunidad de plantar cara al miedo, porque ahora el fantasma eres tú. «Ghost Master» te dará la oportunidad de manejar a tu antojo todo tipo de monstruos con habilidades increíbles para causar el pánico a los débiles seres humanos. ¡¡Uuuuuuuu!!

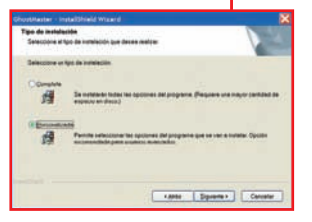
Instalación

1 Una vez introducido el CD-ROM en el ordenador, el sistema nos da la bienvenida al programa de instalación. Para continuar pinchamos en el botón Siguiente >.



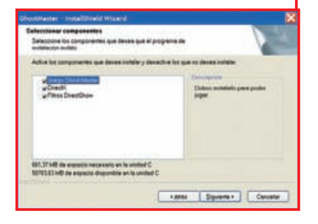
2 Leemos atentamente la licencia de uso del juego y, si estamos de acuerdo, aceptamos el contrato y pulsamos en Siguiente > para continuar.

3 Escogemos el tipo de instalación a realizar, Completa o Personalizada, en nuestro caso vamos a seleccionar esta última (es más cómoda para no necesitar cargas molestas) y pinchamos en Siguiente > para continuar.



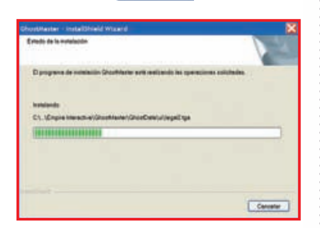
4 El juego se instala por defecto en la ruta C:\...\Empire Interactive\GhostMaster. Para modificarla pinchamos en Cambiar... . Una vez finalizado pulsamos en Siguiente >.

5 Escogemos los elementos que queremos instalar

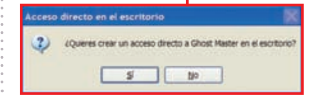


seleccionando la casilla de verificación correspondiente. Una vez finalizado pinchamos en el botón de Siguiente >.

6 Ahora, el sistema nos indica que está preparado para comenzar la copia de archivos. Para comenzar el proceso pinchamos en Instalar.



7 Durante unos instantes se procede a la copia de archivos al disco duro. Una vez finalizada el sistema nos preguntará si queremos crear un acceso directo. La mejor forma de acceder es desde el escritorio el menú de inicio.

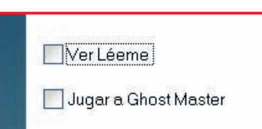




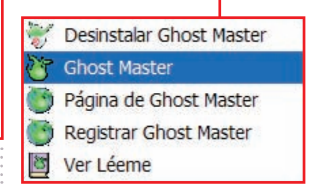
REQUISITOS MÍNIMOS

SO: WINDOWS 95/98/ME/XP
CPU: PENTIUM III 450 MHZ
RAM: 128 MB
VÍDEO: 32 MB
COMPATIBLE CON DIRECTX

8 Finalmente, el sistema nos mostrará la opción de leer el archivo de ayuda o lanzar directamente el juego. Para finalizar la instalación pinchamos en el botón de Finalizar.



9 Para lanzar el juego en sucesivas ocasiones pulsamos en Inicio, programas, Empire Interactive, Ghost Master.



Preguntas más frecuentes

En esta sección planteamos los problemas más frecuentes que pueden darse al instalar un juego y las soluciones más sencillas para resolverlos. Este mes nos anticipamos a los posibles conflictos con «Ghost Master».

Problema: El juego parece instalarse, pero llegado el momento de lanzarlo, el juego no arranca, se queda colgado y reinicio el PC.
Solución: Si cuando arrancas el juego éste se cuelga o te envía de vuelta al escritorio de forma inesperada al arrancar «Ghost Master», prueba a reinstalar la última versión de los controladores de tus respectivas tarjetas de sonido y vídeo ya que esto puede ser la solución adecuada. La última versión de los driver las puedes encontrar en las páginas web de los fabricantes del hardware que tienes instalado en tu PC.

En el caso de las tarjetas de sonido, pueden experimentarse problemas con modelos antiguos que no soporten EAX al 100% (por ejemplo, Creative Labs SoundBlaster PCI, PCI 64, PCI 128 y PCI 512). En este caso prueba a rebajar el nivel de aceleración de hardware desde "total" a "estándar", "básica" o, incluso, desactivarlo completamente.

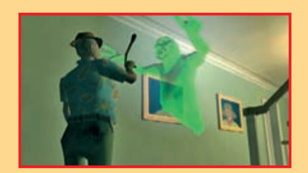
Para hacer esto, debemos seguir los siguientes pasos:

1 Desde el menú de inicio, selecciona ejecutar.

2 Escribe "dxdiag" y haz clic en la opción aceptar.

3 Cuando se abra la herramienta de DirectX, selecciona la pestaña sonido.

4 Mueve la barra deslizadora del nivel de aceleración de sonido de hardware a izquierda o derecha para ajustarlo.





Problema: Dispongo de un equipo con Windows 98 y muchas de las secuencias de vídeo del juego no se ejecutan correctamente. ¿A que es debido? ¿Cómo puedo solucionarlo?
Solución: «Ghost Master» reproduce todos los vídeos en formato .wmv a través del programa Media Player 9. El instalador intentará colocar los codecs necesarios para el correcto funcionamiento, pero no podrá hacerlo en Windows 98. Tendrás que descargar e instalar manualmente el programa (http://www.microsoft.com).

Problema: Durante la reproducción de los vídeos se producen notables tirones y ralentizaciones.
Solución: Accede al menú de opciones, selecciona la pestaña de imagen y asigna la calidad gráfica general a media. Así podrás solucionar, en parte, tu problema.

SERVICIO DE ATENCIÓN TÉCNICA

Para resolver cualquier problema relacionado con el CD podéis contactar con nuestro SAT por e-mail: sat.chjuegos@axelspringer.es, o por correo a: Redacción COMPUTER HOY JUEGOS C/ - Los Vascos, 17 -28040 Madrid

En nuestro próximo número

REPORTAJE ESPECIAL

MAELSTROM

Alienígenas contra la Humanidad

El género de la estrategia es al PC lo que Italia a la Copa del Mundo de fútbol. Por eso, de vez en cuando, aparecen títulos que introducen jugosas novedades que después son seguidas por los demás. «Maelstrom» aspira a convertirse en un juego de referencia gracias a sus tres razas, a cual más distinta, su impresionante motor gráfico y la original utilización del agua como recurso de gestión. ¿Quieres saber más?









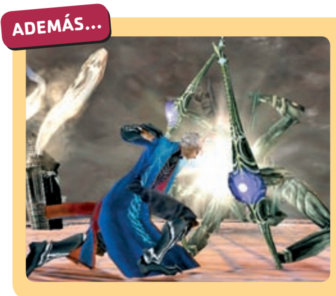
TEST

PIRATAS DEL CARIBE
LA LEYENDA DE JACK SPARROW

AVENTURAS A TODA VELA

Tras convertirse "Piratas del Caribe La Maldición de la Perla Negra" en la película más taquillera de la historia del cine, no quedaba otro remedio que lanzar un juego que se centrara en la vida de su protagonista: Jack Sparrow. Pirata y ex-capitán venido a menos del Perla Negra, surca los mares en busca de tesoros. ¿Crees que su juego estará a la altura?

ADEMÁS...



DEVIL MAY CRY 3

ENTRE EL CIELO Y EL SUELO

La leyenda de Dante aterriza en los ordenadores tras un arrasador paso por las consolas. Infiernos, cielos, demonios y oscuridad se dan cita en la edición especial de uno de los juegos más aclamados. ¿Seguirá su paseo triunfal por el PC?



ZOO TYCOON 2
AFRICAN ADVENTURE

DE VIAJE POR LA SABANA

Si crees que a tu parque zoológico le faltan animales, no te pongas nervioso, que esta expansión de «Zoo Tycoon 2» te ofrece hipopótamos pigmeo, elefantes, rinocerontes blancos, lémures, jirafas... ¡¡y sin salir de casa!!

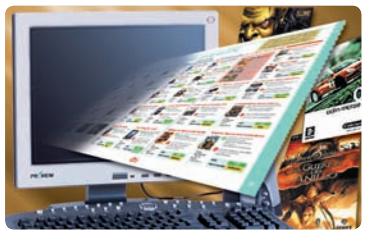
EXPERTOS



Instala una nueva fuente de alimentación

Con las nuevas tarjetas gráficas que requieren de potencia extra, la fuente de alimentación adquiere un papel protagonista. El mes que viene te contamos cómo cambiarla.

GUÍA DE COMPRAS



+ de 100 Juegos para PC

La Guía de Compras más completa que existe con toda la información que necesitas: lo bueno, lo malo, el precio, el número de CHJ donde se comentó, la nota de calidad obtenida y su relación precio/calidad.

HARDWARE



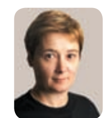
Tarjetas de sonido

Es un mercado con cada vez menos movimiento, pero cuando se produce alguno se escucha hasta en la Cochinchina. Si estás pensando mejorar el sonido de tu PC, no te pierdas esta genial Comparativa.

COMPUTER HOY JUEGOS se reserva la posibilidad de cambiar alguno de estos contenidos por exigencias de la actualidad.

Computer Hoy Juegos

STAFF



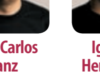
Cristina M. Fernández
Directora



José Luis Sanz
Redactor Jefe



Juan Carlos Sanz
Jefe de Sección



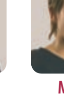
Ignacio Hernández
Redactor



Gustavo Bernaldo
Redactor



Enrique García
Maquetador



María Lasa
Maquetadora

Secretarias de Redacción: **Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones**

E-Mail: expertos.CHjuegos@axelspringer.es
E-Mail: cartas.CHjuegos@axelspringer.es
CHjuegos@axelspringer.es
Servicio de asistencia Técnica:
E-Mail: sat.CHjuegos@axelspringer.es
Colaboradores: **Rafael García, M. Martínez, Pablo Leceta**
Coordinación de Producción: **Roberto Rodas**

EDITA



Axel Springer España S.A.

Directora General: **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos: **Amalio Gómez**
Directora Editorial: **Cristina M. Fernández**
Subdirector General Económico-Financiero: **José Aristondo**
Director de Producción: **Julio Iglesias**
Directora de Distribución: **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas : **Javier del Val**
Subdirectora de Márketing **: Belén Fernández Zori**

Director Comercial: **Jose E. Colino**
Directora de Publicidad: **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad: **Gonzalo Fernández y Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad: **Mónica Saldaña**

C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
REDACCIÓN
C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid • Tel. : 902 11 13 15 • Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
E-Mail: suscripcion@axelspringer.es • Web: www.axelspringer.es
Tel: 902 540 777 Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA, C/ Orense, 12-14 2ª planta, oficinas 2 y 3. 28020
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
IMPRESIÓN
Rivadeneyra S.A., C/ Torneros 16, Pol. Industrial Los Ángeles
28906 - Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-4559-01
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
09/2006
Printed in Spain



HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



COMPUTER HOY JUEGOS

La revista práctica de Juegos para PC



CADA MES EN TU QUIOSCO

La mejor información y un Juego de regalo

- Los **Test** más rigurosos
- Los mejores **Trucos** paso a paso
- Las **Comparativas** más actuales
- La **Guía de compras** más completa



DE REGALO

Un Juego Original de la colección "Los mejores Juegos para PC"

KNIGHT SHIFT

¡¡Entra en un fantástico mundo de magia y rol!!



Vive una gigantesca epopeya en un universo repleto de rol y fantasía.



Disfruta de su modo online con partidas de hasta ocho jugadores.



YA A LA VENTA